

Cthulhu 7e édition

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

LIVRET VI - AUSTRALIE

ÉDITIONS SANS-DETOUR

L'Appel de Cthulhu

7e édition française

Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Les Masques de Nyarlathotep

Livret 6
Chapitre australien



par Larry DiTillio et Lynn Willis

Editions Sans-Détour



Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'horreur

Version américaine

Auteurs : Larry DiTillio et Lynn Willis, avec Geoff Gillan, Kevin A. Ross, Thomas W. Phinney, Michael MacDonald, Sandy Petersen, Penelope Love

Crédits détaillés : Larry DiTillio a entièrement écrit les premiers jets des Livrets Un à Six, sauf exceptions précisées par la suite. On lui doit donc la conception, l'intrigue et l'essentiel de la rédaction de ce grand classique du jeu de rôle. Lynn Willis a réécrit les esquisses sélectionnées, détaillé le décor historique, rédigé l'Introduction et l'essentiel des conseils, à-côtés, plaisanteries, etc. L'appendice qui définit comment le temps des voyages en mer peut être mis à profit est aussi de lui. Dans l'Introduction, l'encart concernant les temps et coûts de voyage a d'abord été écrit par Michael MacDonald. La chronologie des événements est de Thomas W. Phinney qui a aussi mis en forme la plupart des Aides de Jeu. Kevin A. Ross est l'auteur de l'épisode Bast du Chapitre Le Caire. Geoff Gillan a écrit les épisodes Relais de Chasse (Kenya), Le Fantôme de Buckley (Australie) et l'Armoire à Démons de Mr. Lung (Shanghai). Des remerciements particuliers sont adressés à Alan Glover, Mike Lay, Jeff Mc Spadden, John B. (Ben) Monroe et Ian Starcher pour la multitude d'importants commentaires et autres contributions maintenant invisibles qu'ils ont pu apporter à ce travail.

Version française

Adaptation & rewriting : La TocTeam, composée de Nicolas « Yoda Mister » Tauzin, Arnaud « Bély » DeMarigny, David « Carter » Vial, Steve Fuhrmann, Guillaume « Kerk » Maerkerke : merci à toutes celles et ceux qui ont cru un jour, pouvoir survivre à cette campagne, de quelque côté de l'écran que ce soit.

Relectures : Laurence Besanson, Marie-Anne de Marcovitch, Erwan Perchoc
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Merci à tous les relecteurs bénévoles pour leurs retours précieux sur cette campagne.

Mise en page : Alame Bennacer, Agathe Gastaldi, Lisette Hanrion, Corentin Simon

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations : Loïc Muzy et Jahwa Rero

Imprimé en Chine • Shanghai Whatz Games Co., Ltd

Achevé d'imprimé : janvier 2018

ISBN : 978-2-37374-022-6 (édition Classique)
978-2-37374-023-3 (édition Prestige)

Édition & Dépôt légal : mars 2018

Édité par : Editions Sans-Détour
14-16 rue Victor Hugo 01100 Oyonnax

Table des matières

Chapitre australien **6**

Cadre & ambiance 7
Informations pratiques 12
Villes principales 16
Centres d'intérêts 24

Le culte de la Chauve-souris des Sables **34**

Interactions avec les investigateurs 35
Rites 36
Lieux de rencontre 37
Relations avec les autres cultes 37

L'aventure **40**

Que devrait-il se passer ? 44
Parcourir l'Australie 44
Le Grand Désert de Sable 55
À l'intérieur de la cité 68
Fausse piste : le fantôme de Buckley 89
Résumé pour le Gardien 89
Les Chutes du Dingo 90
Indices 92
Fausse piste : rêve de bunyip 95
Informations à l'intention du Gardien 95
Les bunyips 103
La mort de Pat King 105
Les autres meurtres 106
Florence Stansworth 107
Mrs Enderby 108
Les deux asiles d'aliénés 109
George Seton 110
Les Royal Botanic Gardens 112
Le commissariat de police de Saint-Kilda 113
La grotte 114
Scènes de chasse en rivière 117
Résolution 119

Aides de jeu **120**

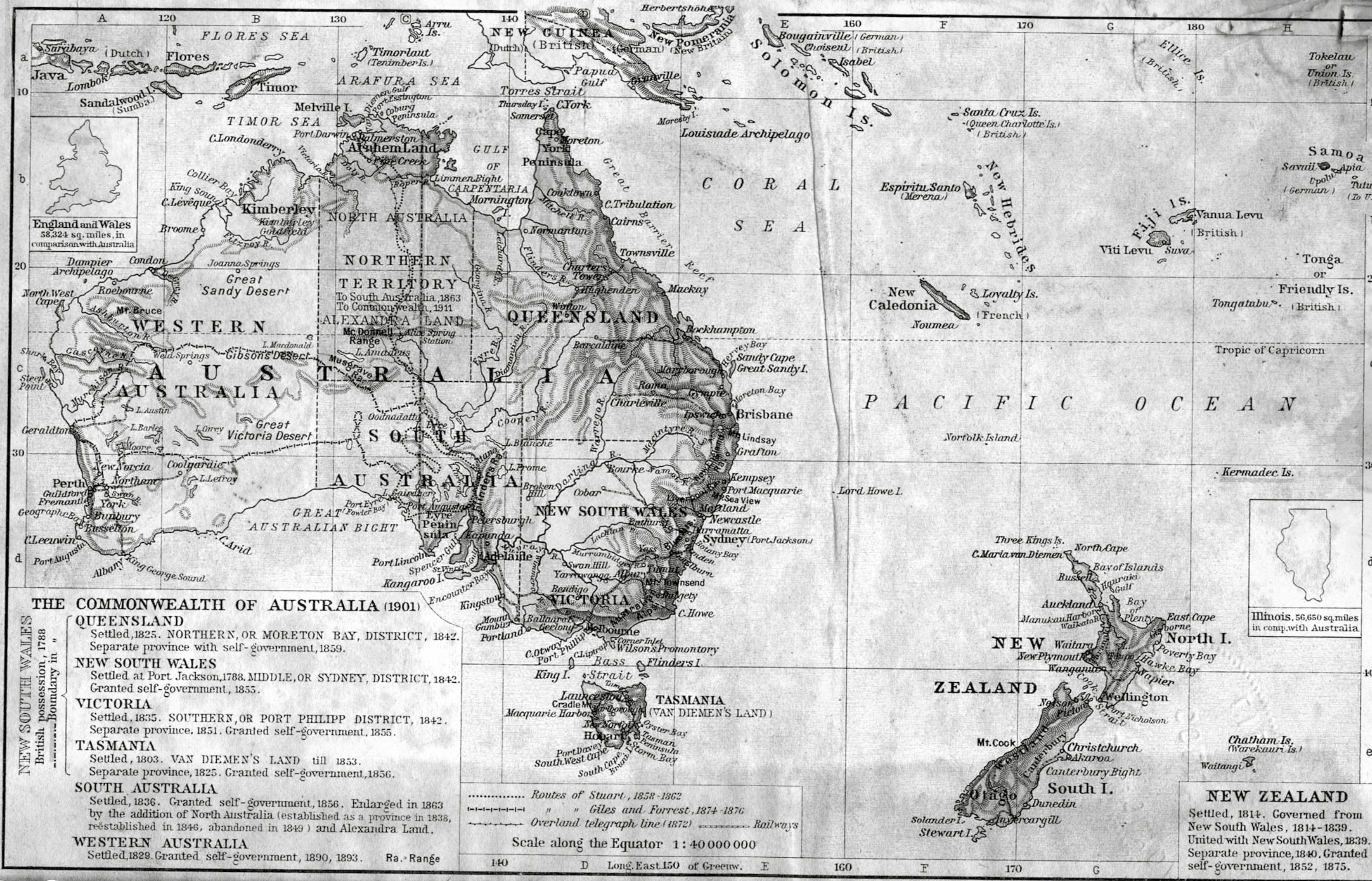

UME
SHELL
COR
Plus
MODERN PETROLS



Chapitre australien

Livret 6

L'inconcevable antiquité de ce monstrueux désert m'oppressait plus que de coutume et je ne pouvais m'empêcher de songer à mes rêves fous, aux légendes effroyables qui leur servaient de base, aux craintes que les pierres gravées inspiraient aux indigènes et aux mineurs.
H.P. Lovecraft, *Dans l'Abîme du Temps*



L'Australie

Nous sommes en automne, en plein bush australien, le contexte idéal d'un voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs** : aux variations ocre des déserts se mêlent le vert des côtes qui plonge dans le bleu de l'océan.
- **Visuel, formes** : immensités plates ponctuées de formations rocheuses audacieuses taillées par les vents chauds, loin des côtes souvent déchiquetées.
- **Sons** : le vent qui siffle entre les roches masque parfois le cri des animaux.
- **Odeurs** : la chaleur sèche et omniprésente, senteurs d'après la pluie.
- **Toucher** : le sable fin vole et oblige à se protéger, le soleil est brûlant.

Cadre & ambiance

Avant de faire jouer cette aventure, ne pas manquer de lire ou relire *Dans l'Abîme du Temps*, la nouvelle de Lovecraft qui a inspiré ce scénario.

Un ou deux personnages non joueurs pourraient accompagner les investigateurs pendant tout ou partie de cette aventure. Ils peuvent même être assignés à des joueurs et devenir, éventuellement, des investigateurs à part entière si l'équipe se trouve diminuée par des décès ou des « retraites ». Les caractéristiques d'Anthony et Ewa Cowles sont données page 47 ; celles de David Dodge, peut-être le meilleur choix, apparaissent page 48.

Présentation

L'Australie des années 20 est un pays moderne, bâti sur une terre immémoriale. Les distances et les temps de voyage sont à l'échelle d'un continent.

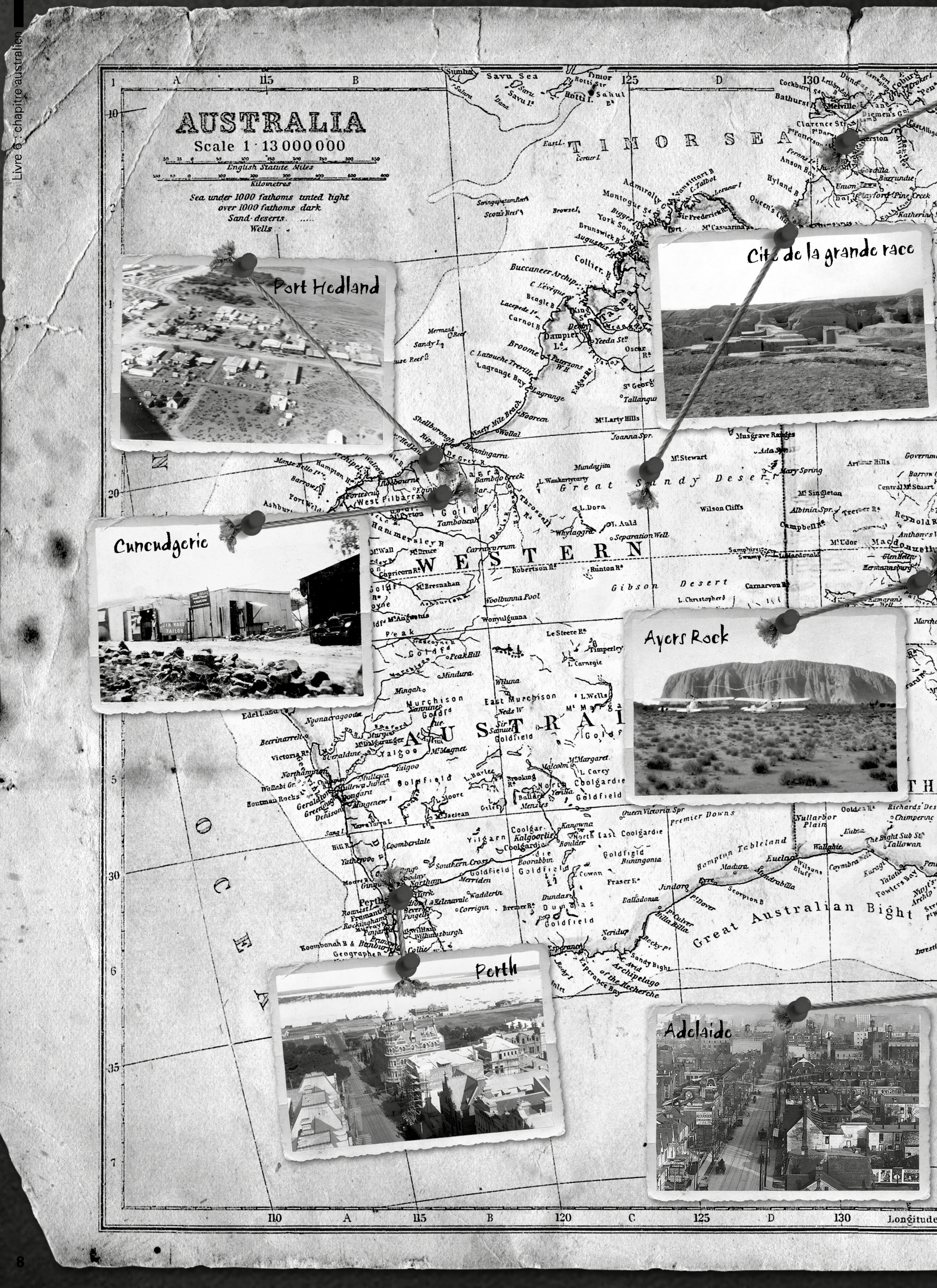
Dominion indépendant à l'intérieur du *Commonwealth*, organisé comme une fédération, il ne connaîtra pas de système fiscal central fonctionnel avant 1942. Il n'existe pas même de norme unique pour l'écartement des rails de chemin de fer ; il n'y a pas si longtemps, les différentes colonies n'étaient reliées que par la mer.

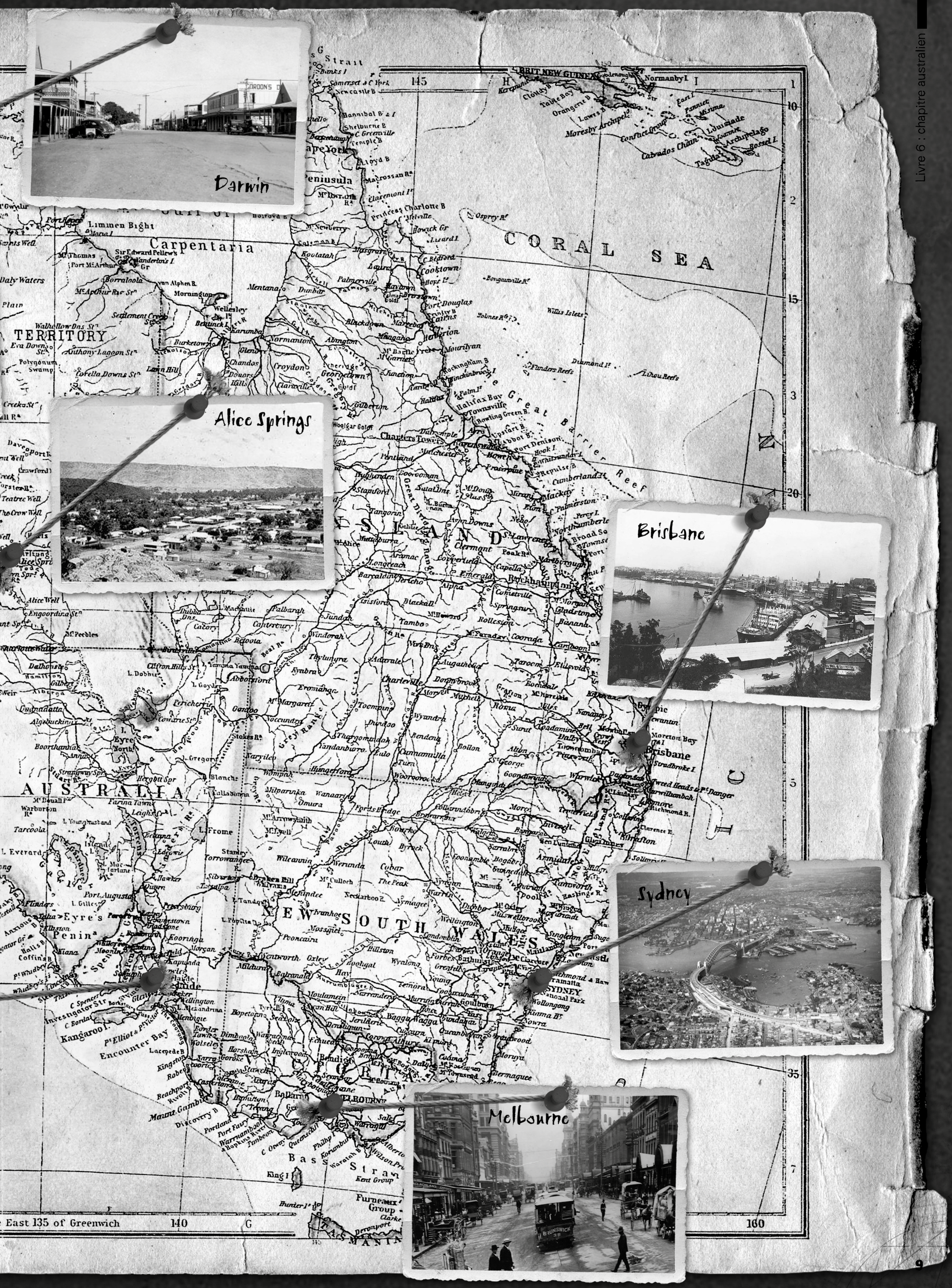
Le continent australien, en particulier les deux tiers occidentaux, est un plateau très ancien et stable. Ses paysages abrasés par l'érosion sont émaillés çà et là par des rocs qui peuvent atteindre la taille d'une petite montagne.

Presque toute la population de cette vaste terre se concentre dans les bandes fertiles qui bordent les côtes est, sud-est et sud-ouest. Ces trente dernières années, la découverte de champs aurifères dans l'ouest (Pilbara, Kimberley, Coolgardie) a entraîné l'exploitation de certaines parties de l'intérieur. Les éleveurs en ont exploré bien d'autres, à la recherche de nouveaux pâturages et marchés. De vastes régions de l'Australie centrale et occidentale, au-dessus du Tropique

Repas traditionnel australien

Les Australiens n'attachent pas une grande importance à la cuisine. Leurs repas sont achetés et consommés à l'extérieur. Le barbecue est à la base de leur alimentation. On grille tout ce que l'on trouve : fruits de mer, viande, fruits (bananes), etc.
Outre cette habitude alimentaire et si l'on exclut l'héritage britannique, la principale spécialité est la tourte à la viande (*meat pie*). Très populaire et un peu bourrative, on en trouve à la viande de kangourou ou de crocodile. Une tartine de beurre et de vegemite (pâte à tartiner salée à base de levure) l'accompagnera. Une bière Victoria sera nécessaire.
Et pour finir sur une touche de sucré, une part de cake à la banane (*banana bread*).


AUSTRALIA
Scale 1 : 13 000 000
English Statute Miles
Kilometres
Sea under 1000 fathoms tinted light
over 1000 fathoms dark
Sand-deserts
Wells
Port Hedland
Cité de la grande race
Cuncudgerie
Ayers Rock
Perth
Adelaide
TIMOR SEA
WESTERN
AUSTRALIA
Great Sandy Desert
Gibson Desert
Great Australian Bight
Longitude


Darwin
Alice Springs
Brisbane
Sydney
Melbourne
CORAL SEA
Carpentaria
TERRITORY
AUSTRALIA
NEW SOUTH WALES
Great Barrier Reef
East 135 of Greenwich



du Cancer en particulier, resteront pourtant très mal connues jusqu'à la Deuxième Guerre mondiale.

L'Australie des années 20 est un pays fruste. Érudits et autres intellectuels y sont rares. Les légendes colportées à travers le pays peuvent beaucoup apprendre aux investigateurs, de même que les histoires plus triviales que l'on raconte dans les pubs, pubs où sont ingurgitées des quantités phénoménales de bière, blonde comme brune.

Histoire récente

Au tournant du siècle, l'Australie est un pays mal fédéré en train de se replier sur lui-même. La politique y est protectionniste et discriminatoire afin d'assurer la suprématie blanche, bien que démocratique. L'instabilité politique est grande car aucun parti n'arrive à avoir le dessus avant 1913.

L'entrée en guerre, par solidarité avec l'Angleterre, voit la création d'une force baptisée ANZAC (*Australian and New Zealand Army Corp*, corps d'armée australien et néo-zélandais) qui œuvre dans le Pacifique, en Turquie ainsi qu'en France. La participation au conflit permet à l'Australie de prendre une dimension internationale en gagnant un siège parmi la Société des Nations.

Au sortir de la guerre, l'État fédéré acquiert une présence bien plus importante, qui s'inscrit principalement au niveau des institutions et du contrôle de l'industrie. Le protectionnisme et l'isolationnisme sont renforcés pour conserver l'identité nationale face à une possible invasion asiatique. Des ouvrages sont interdits. Des quotas d'immigration sont mis en place ou renforcés. Ces considérations sont plus vives au sud du pays qu'au nord, mais il est certain que si les investigateurs ne sont pas britanniques ou américains, encore moins blancs, cela leur posera de nombreux problèmes.

Quelques temps avant 1925

- 1920 : le Prince de Galles (le futur roi Édouard VIII) effectue la première visite royale en Australie depuis 1901. Les premiers services de taxi aérien et de messagerie apparaissent sur les vols de la compagnie QANTAS (*Queensland And Northern Territory Aerial Services*).
- 1921 : l'Angleterre envoie le premier communiqué de presse direct par radio en Australie. La *Commonwealth Government Line* débute une liaison rapide par bateau entre l'Australie et la Grande-Bretagne. De nouvelles lois restreignent l'immigration aux USA, et plus particulièrement celle en provenance d'Europe méridionale ; il s'ensuit une augmentation notable du nombre d'émigrants de ces pays vers l'Australie.
- 1922 : innovation dans les véhicules de patrouille des policiers du Victoria, les premiers à être équipés de radios.
- 1923 : les travaux du nouveau Parlement débutent à Canberra (ville choisie en 1913 pour devenir la capitale fédérale) ainsi que ceux du Harbour Bridge sur la berge nord du port de Sydney. Ce pont monumental ne sera pas achevé avant 1932. On ouvre la ligne téléphonique Sydney-Brisbane (Sydney-Melbourne a été réalisée en 1907, Melbourne-Adélaïde en 1914). La première station de radio, 2SB, commence à émettre à Sydney. Une autre première : une arrestation pour trafic de drogue.
- 1924 : la première circumnavigation aérienne de l'Australie est accomplie par le lieutenant-colonel S.J. Goble et l'officier d'aviation Macintyre, à bord d'un hydravion Fairey IIID.

Événements en 1925

- La première ligne régulière de courrier postal aérien entre en fonction entre Melbourne et Sydney.
- La *Prickly Pear Board* (Commission d'enquête sur le Figuier de Barbarie) répand trente mille œufs d'un lépidoptère, le *cactoblastis cactorum*, afin de combattre cette plante d'ornement devenue fléau écologique qui a envahi des milliers d'hectares.
- 26 janvier : lancement de la plus ancienne station de radio commerciale, 2UE, qui commence à émettre à Sidney.
- 20 mai : la rivière Murrumbidgee déborde pendant huit jours, tuant quatre personnes.

- 30 mai : Millicent Preston-Stanley devient la première femme membre de l'Assemblée législative de Nouvelle-Galles du Sud.
- 3 juin : élections en Tasmanie. Victoire de Joseph Lyons, du *Labor*.
- 9 juin : dix personnes décèdent dans un déraillement près de la gare de Traveston dans le Queensand.
- 1er septembre : décès d'Alan Riverstone McCulloch, zoologiste de renom. Thomas Blamey devient chef de la police de Victoria.
- 8 octobre : Sir John Baird succède à Henry Fster.
- 10 octobre : Geelong bat Collingwood au championnat de football australien.
- 3 novembre : le cheval Windbag gagne la *Melbourne Cup*.
- Le Grand Train Blanc, rempli de biens réalisés localement, parcourt la Nouvelle-Galles du Sud pour inciter les Australiens à acheter des produits du continent plutôt qu'étrangers.

Personnalités de 1925

- **Stanley Bruce**, homme politique du *Country Party*, Premier Ministre depuis 1922 (homme le plus influent du pays, qui détient également le titre de Gouverneur général d'Australie).
- **Sir Earle Page**, homme politique, dirigeant du *Country Party* depuis sa création en 1920, Ministre des Finances.
- **Daphne Akhurst**, sportive, championne d'Australie de tennis.
- **Henry William Foster**, septième Gouverneur général d'Australie (jusqu'en janvier 1925).
- **Sir John Lawrence Baird**, huitième Gouverneur général d'Australie en 1925.
- **Cliff Rankin**, sportif, footballeur, capitaine de l'équipe de Geelong, marquera cinq buts lors de la finale.

Ambiance sociale en 1925

Le *Country Party* gagne les élections en s'appuyant notamment sur la xénophobie des Australiens blancs face à la peur du communisme, très importante depuis la création d'un parti communiste australien en 1920, et des rumeurs de complots visant à déstabiliser l'État fédéral, ainsi que sur la préservation des salaires et du niveau de vie. Le pays vit en repli sur lui-même, ce qui permet à certaines administrations de s'organiser entre États, en particulier la police.



Une ferme dans l'Outback

Cependant, certains troubles génèrent des grèves de marins et le gouvernement tente d'expulser les représentants syndicaux Walsh et Johnson, mais la Haute Cour s'y oppose.

Géographie : l'Outback

L'Australie est le plus sec, le plus plat et le plus petit des continents. Grand comme les États-Unis et quatorze fois la France (sept millions sept cent mille kilomètres carrés), il ne compte que six millions d'habitants en 1925 (les colonies américaines en comptaient déjà moitié autant à l'Indépendance).

L'Outback, la brousse, occupe les trois quarts du territoire. Ce terme désigne les étendues herbeuses ou broussailleuses qui s'étendent presque à l'infini à l'extérieur des zones colonisées. À l'est, la cordillère montagneuse de la *Great Dividing Range* court depuis le nord du Queensland jusqu'à l'île de Tasmanie. Au nord, la jungle couvre le flanc est de ces montagnes. Plus au sud, à l'ouest de Sydney, le climat devient plus tempéré et les forêts d'eucalyptus remplacent la jungle. Encore plus au sud, la neige blanchit souvent les sommets des Alpes australiennes. Un grand nombre de rivières descendent des pentes orientales de cette cordillère et irriguent la bande côtière fertile.

Sur le flanc ouest, les cours d'eau tombent dans l'infinité des plaines et se perdent dans le désert ou les lacs salés. Au pied même des montagnes, la terre est encore cultivable mais plus à l'ouest, on s'enfonce dans un arrière-pays de plus en plus sec et désertique. C'est ici que sont établies les « stations » : de grands élevages de bœufs et de moutons. Le bétail doit souvent s'abreuver à des puits actionnés par des éoliennes, dont la profondeur varie de quinze à mille cinq cents mètres.

Au-delà de ces « stations » s'étend le cœur aride de l'Australie (le Centre) où errent une bonne part des Kooris survivants. Cet Outback constitue un paysage inquiétant et coloré, un mélange de sable rouge, de plaines caillouteuses, d'étendues rocheuses et de brousses.

Le climat du nord de l'Australie est assez semblable à celui de l'Inde ou du Soudan, avec des pluies qui tombent essentiellement à l'époque de la mousson. Au sud, les États de Victoria et de la Nouvelle Galles du Sud font plutôt penser à la Californie ou au Midi de la France. Les saisons sont en opposition de phase par rapport à celles de l'hémisphère nord : l'été dure de décembre à février, l'automne de mars à mai, l'hiver de juin à août et le printemps de septembre à novembre.

La faune australienne est composée essentiellement d'animaux endémiques qui n'existent que sur ce continent, du fait de son évolution propre éloignée des autres terres du globe. L'animal le plus représentatif est le kangourou, que l'on retrouve principalement dans le centre et l'ouest du pays. Le koala est un autre marsupial du continent ; très lent, il passe dix-huit heures par jour à dormir. Les investigateurs seront également à même de rencontrer des tigres de Tasmanie (dont l'espère s'éteindra en 1936), animal proche du loup, ou bien encore les dingos, chiens sauvages introduits par l'homme cinq mille ans plus tôt. Il ne faut pas confondre le tigre avec le diable de Tasmanie, son cousin plus petit (de la taille d'un chien), capable de produire une odeur désagréable comme le font les mouffettes. Ces deux créatures existent uniquement en Tasmanie et les investigateurs ne devraient de ce fait pas y être confrontés. Plus sympathique, on trouvera dans l'est les ornithorynques au bec de canard, tandis que des créatures plus dangereuses, comme les crocodiles,



sont présentes dans le nord du pays, mais uniquement près de la côte ; on peut rencontrer d'impressionnants crocodiles marins à Port Hedland. En Australie, presque tous les serpents sont venimeux, tels le taïpan du désert présent dans le centre du pays, ainsi que le serpent-tigre. On trouve enfin des araignées, dont la veuve noire à dos rouge, ou encore la mygale Atrax robustus que l'on retrouve aujourd'hui dans bien des films d'horreur. Ces deux araignées sont présentes sur l'ensemble du continent et également en Nouvelle-Zélande.

La flore varie grandement en fonction des régions et des climats.

En Australie-Occidentale, du côté de Perth, les collines et prairies de broussailles *(hummock grassland)* prédominent et remontent la côte vers le nord. Plus à l'est, dans les zones plus arides, commencent les forêts d'acacias. Plus à l'est encore, on trouve les zones parsemées de buissons d'acacias.

La zone aux alentours de Port Hedland et au sud est totalement désertique, le sable rouge s'étendant à perte de vue, avec des zones de végétation rase autour des points d'eau.

Aux alentours de Darwin, la flore est en revanche bien plus riche grâce au climat tropical, avec des zones quasi marécageuses où l'on trouve des crocodiles et des forêts de palétuviers sur les côtes, sans jamais devenir une jungle.

Sur la côte est, vers Sydney, le climat est subtropical et la végétation dense et riche, comprenant des lagunes, des forêts de grands eucalyptus et de callitris.

Climat

À l'exception du sud, sous l'influence d'un climat tempéré, le reste de l'île-continent est régi par un climat tropical.

Le climat australien est très varié, même si la majeure partie du pays est désertique ou semi-aride, 40 % de la surface du sol étant couverte par des dunes. Les coins sud-est et sud-ouest du pays bénéficient d'un climat tempéré et le nord, couvert de forêts tropicales humides, connaît un climat tropical. Les précipitations sont extrêmement variables, avec de fréquentes sécheresses qui durent plusieurs saisons.

Informations pratiques

Vie quotidienne

Langues

Il n'existe pas de langue officielle en Australie, rien n'est défini à ce sujet dans la Constitution de 1901. Cependant, dans la pratique, l'anglais australien est la langue la plus utilisée, étant celle des colons britanniques, que l'on va retrouver dans

Villes /Mois	Janv.	Févr.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.
Darwin T° max. (°C)	32	32	32	33	32	31	31	31	32	33	33	33
Darwin T° min. (°C)	25	25	25	24	22	20	19	21	23	25	25	25
Melbourne T° max. (°C)	32	32	32	33	32	31	31	31	32	33	33	33
Melbourne T° min. (°C)	25	25	25	24	22	20	19	21	23	25	25	25
Perth T° max. (°C)	26	26	24	21	17	14	13	15	17	20	22	24
Perth T° min. (°C)	15	15	14	12	9	7	6	7	9	10	12	14
Port Hedland T° max. (°C)	36	36	36	34	30	27	26	28	31	33	34	36
Port Hedland T° min. (°C)	26	27	26	23	18	15	14	15	17	20	22	25
Sydney T° max. (°C)	26	26	25	23	20	18	17	18	20	22	24	25
Sydney T° min. (°C)	19	19	18	15	12	10	9	10	12	14	16	18

Les serpents d'Australie

Ces reptiles sont assez communs dans la région. Un test de **Médecine** peut s'avérer vital. Une trousse anti-venin ajoute 10 % aux tests de **Premiers soins**. On obtient une plus forte intensité dans l'horreur en jouant sur l'attirance qu'exerce la chaleur sur les serpents : le feu de camp du soir, des corps endormis ou des bottes confortables.
Le serpent tigre est un reptile agressif d'un mètre cinquante ou deux mètres, rayé de brun et doté d'un venin mortel (Mouvement 8, Morsure 70 %, poison **fort**).
La vipère tueuse, écailles gris-brun annelées de noir, mesure entre soixante et quatre-vingt-dix centimètres. Elle reste normalement cachée dans le sable et se détend pour attaquer tel un ressort d'acier (Mouvement 6, Morsure 40 %, poison **léger**).



Le camion postal dans l'Outback

toutes les grandes villes et dans la plupart des campagnes. Dans des endroits plus reculés, les habitants peuvent pratiquer d'autres langues étrangères en fonction de leur nationalité, mais tous parviendront à parler anglais également. Bien que l'anglais australien possède des différences avec l'anglais original, celles-ci ne poseront pas problème pour des Britanniques ou des Nord-Américains.

Les Natifs, les Aborigènes comme les nomment les Européens, les Kooris comme ils se nomment eux-mêmes (koori signifiant « notre peuple »), emploient des dialectes qui se déclinent à plus de deux cents, comme l'alyawarra, le kala lagaw, le warlpiri, etc. Pour des raisons de simplification, on considérera que les Aborigènes parlent tous la même langue, incompréhensible aux non-Australiens et difficile d'accès même à la plupart des locaux non Natifs. Sans un Koori dans l'équipe, les investigateurs ne pourront pas dialoguer avec les insulaires.

Deux dialectes seront croisés dans ce chapitre : le gadudjara et le kariera, deux langues aborigènes de l'ouest de l'Australie.

Banques & devises

La livre australienne est divisée en vingt shillings, chacun valant douze pence.

- **Commonwealth Bank**, banque centrale australienne.
- **Australia and New Zealand Banking Group Limited** ou ANZ, fondée sous le nom de Bank of Australasia.
- **National Australia Bank**.

Forces de l'ordre

Laissez-vous guider par votre bon sens et les habitudes légales anglo-saxonnes pour légiférer en Australie. Les autorités australiennes ignorent complètement l'existence d'un culte pratiquant des sacrifices humains sur leur territoire. Si on leur apporte des preuves, elles réagiront promptement dans la mesure de leurs moyens.

Port d'arme

L'Australie des années 20 est un pays restrictif sur les armes de poing du fait de plusieurs événements, dont la montée du communisme (très craint dans cette région du monde) et le développement du banditisme à Sydney et Melbourne. Les armes d'épaule, en revanche, ne subissent guère cette régulation, car il faut être armé pour se déplacer en dehors des villes, soit pour sa défense, soit pour la chasse.

Les restrictions ne sont cependant pas les mêmes en fonction des États. Dans le Territoire du Nord et en Australie occidentale, il faut déclarer chaque arme et présenter de bonnes garanties pour se voir décerner un permis. Ce n'est pas le cas dans le Queensland ou en Tasmanie, dans lesquels l'achat d'un fusil ne nécessite même pas une déclaration.

Les armes automatiques ne sont pas disponibles sur l'île, puisque bannies, il n'y a aucun intérêt à en posséder. Toute arme de ce type introduite sera confisquée et il ne sera pas possible d'en acheter, y compris au marché noir.

Communications

Communication extérieures

Dans les années 20, il n'existe aucun service aérien pour aller en Australie ou en revenir (la première traversée en avion de l'océan Pacifique aura lieu en 1928 et le premier vol direct d'Australie vers le Royaume-Uni en 1936), seul le bateau permet d'atteindre le continent. L'Australie est reliée par câble télégraphique avec le reste du monde dès 1870, mis le premier appel par radio-téléphone entre l'Australie et la Grande-Bretagne ne sera effectué qu'en 1930 par leurs Premiers Ministres respectifs. Même alors, et pendant des années, les appels téléphoniques provenant des États-Unis devront passer par l'Angleterre. Le courrier par avion n'est acheminé par un service régulier qu'après 1934 entre l'Australie et l'Angleterre, et après 1937 en ce qui concerne les USA Pour recevoir des extraits du *Necronomicon*, les investigateurs devront attendre l'arrivée du courrier par bateau ; ils auront tout le temps de se ronger les ongles, le transit pouvant durer de six semaines à trois mois…

Communications intérieures

Le courrier est acheminé par moyens terrestres. Le premier service aérien entre les principales villes n'apparaît que dans les années 30. Les téléphones sont rares dans les zones rurales. En revanche, le télégraphe couvre tout le pays et un service de bélinographe relie Sydney et Melbourne dès 1929. Les années 20 voient arriver la radio et diverses stations commerciales émettent à partir de 1923. Pour les communautés isolées, ce



nouveau système de communication est un véritable miracle.

Dans l'Outback, les nouvelles circulent encore à la vitesse des voyageurs. Le télégraphe traverse l'Australie du Nord, créant ainsi une artère de communication. Mais les télégrammes relayés jusqu'à une station, de même que les lettres et les colis, attendent ensuite que leurs destinataires passent les chercher.

Journaux

- *The Argus*
- *The Daily Telegraph*, alias *The Tele*, Sydney, quotidien
- *The Age*, Melbourne, quotidien
- *Port Phillip Gazette*, Melbourne, quotidien
- *The West Australian*, alias *The West*, Perth, quotidien
- Le *Sunday Mail*, Adélaïde, quotidien

Religion(s)

- Une majorité de Chrétiens au sein des blancs
- Pour les Aborigènes, animistes, le maintien de l'intégrité de la terre possède une dimension religieuse qui doit être préservée.

Se déplacer

Note aux voyageurs

Chaque capitale d'État est équipée d'un réseau de transport public. Des tramways arpentent toutes les grandes villes. Ils sont généralement pourvus de moteurs électriques, même si le système funiculaire est parfois utilisé. Toutes ces villes possèdent aussi un service de taxis. On trouve en outre des ferries, à Sydney par exemple, où ces transbordeurs relient les deux côtés de la rade. On peut encore voir partout des voitures à cheval, en particulier pour les livraisons de pain, bière, lait, glace, etc. Elles resteront en service jusque dans les années 30. Entre autres avantages, le cheval est mieux adapté au porte à porte et il est capable d'apprendre son itinéraire, ce qui économise bien du travail au livreur. En pleine nature, les chevaux restent bien utiles tant qu'on peut les alimenter en herbe et en eau. On a importé beaucoup de chameaux (avec leurs chameliers afghans), moins exigeants. Un chameau couvre un peu moins de cinq kilomètres par heure.

L'automobile

Les Australiens adorent l'automobile. À la fin des années 20, un demi-million de voitures sont immatriculées.

Les routes sont mauvaises. Les voies rurales, en particulier, sont dépourvues de tout pavage, un enfer d'ornières et de nids-de-poule. Crevaisons et casses sont fréquentes et les staions-services inexistantes. La situation s'améliore progressivement pendant la décennie sous l'impulsion du Bureau Routier, mais la compétence **Mécanique** reste une nécessité pour quiconque envisage un voyage un peu long.

L'essence coûte deux shillings le gallon (dix cents pour environ quatre litres et demi) et une voiture neuve au moins 200 £, avec une moyenne aux alentours de 300 £. Des lignes d'autocars complètent le réseau de chemin de fer. Ces puissants véhicules peuvent couvrir deux cent cinquante kilomètres par jour et tractent généralement des remorques à essieu unique, chargées de sacs postaux et de bagages.

Les routes conçues pour l'automobile sont rares en dehors des zones urbaines. La route de Darwin à Alice Springs (la grand-route du Territoire du Nord) n'est rien de plus qu'une piste rudimentaire. S'ils choisissent de voyager en automobile, les investigateurs devront s'équiper de sérieuses réserves d'eau, nourriture, matériel de camping, pièces de rechange, treuils, câbles, cordes, crics, scies, haches, pneus de rechange, traverses et leviers (pour désembourber leur véhicule), colle et rustines et, enfin, d'une bonne quantité de petits barils d'essence.

Le train

Dans les années 20, les voyages inter-États se font normalement par voie de chemin de fer. Les lignes serpentent le long des bordures côtières et desservent principalement le sud-est, plus peuplé. La dernière grande ligne est construite en 1917 et relie Perth aux États de l'Est. Mais toutes les lignes annexes n'ont pas été achevées. Il n'est pas possible de







Chemin de fer australien

rejoindre Brisbane à partir de Cairns jusqu'en 1924 et, depuis le Sud, le Territoire du Nord reste inaccessible jusqu'en 1929. Le trajet Melbourne-Sydney dure dix-sept heures trente et Brisbane-Sydney vingt-trois heures. Le plus gros problème du chemin de fer réside certainement dans les changements de standards. Les voies, construites initialement par différents gouvernements, ne respectent pas toutes le même écartement. Chaque réseau ne peut être emprunté que par les voitures et locomotives conçues pour lui et les voyageurs doivent changer de convoi aux frontières interieures.

Les vapeurs

Ils constituent l'alternative au chemin de fer. Des lois protectionnistes interdisent le transport de passagers entre les différentes capitales australiennes aux vapeurs étrangers. Il existe donc tout un éventail de compagnies locales. Les vapeurs jettent l'ancre dans les villes côtières de moindre importance et des chaloupes embarquent et débarquent alors les passagers. Darwin et Port Hedland ne sont reliés au reste de l'Australie que par la mer.

Les voyages aériens

L'Australie des années 20 s'intéresse beaucoup à l'aviation et s'enthousiasme pour chaque nouveau record. En 1922, une trentaine de compagnies vendent du transport aérien. Des lignes régulières fonctionnent au centre du Queensland et dans le Nord-Ouest. Adélaïde et Sydney sont reliées par une ligne régulière à partir de 1925 et, petit à petit, d'autres lignes se mettent en place (Perth-Adélaïde en 1929, par exemple). Des investigateurs pressés peuvent affréter un appareil pour n'importe quelle destination.





Sortir

Hôtels, bars, boîtes de nuit, tripots et autres lieux d'intérêt sont décrits dans les paragraphes dédiés aux différentes villes du chapitre australien.

Villes principales

Darwin

Fondée en 1869 sous le nom de Palmerston, elle ne prend le nom de Darwin qu'en 1911 lors du transfert d'administration auprès du Commonwealth.

À la fin des années 1910, la ville connut une rébellion de sa population contre deux sociétés privées, avec une marche de mille hommes vers la maison du gouverneur, organisée par le syndicat travailliste.

Au début des années 20, la ville ne compte que mille quatre cents habitants, ce qui en fait une petite agglomération. Elle se situe sur ce que l'on pourrait presque qualifier de presqu'île, les maisons de bois étant assez éparpillées les unes des autres (on retrouve une ambiance assez proche de celle de Nairobi, mais en plus petit). La rue principale ressemble à une agglomération américaine typique, avec deux rangées de maisons en bois abritant les commerces. Certains habitants parmi les plus riches possèdent une automobile.

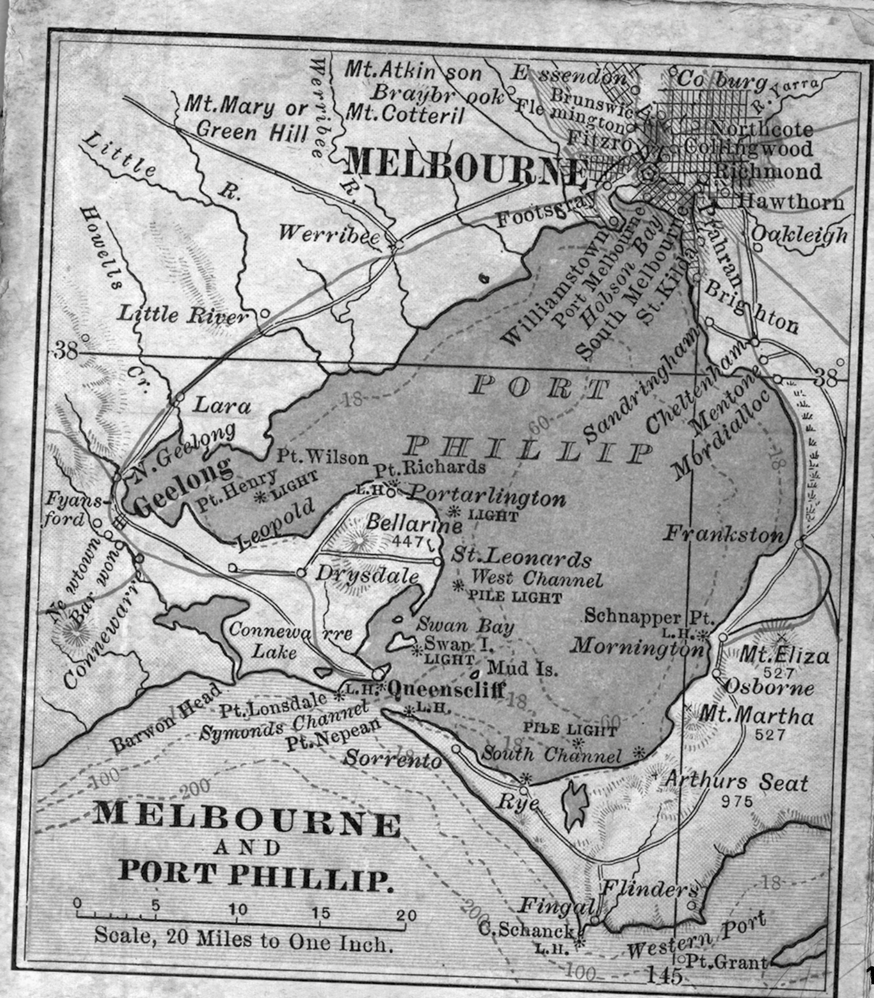
- **Victoria Hotel :** premier bâtiment de Darwin construit en pierre, le *Victoria* est un hôtel respectable et confortable de style colonial. L'endroit est bien entretenu et sa gérante, Christina Gordon, prend soin de ses clients, surtout s'ils ont de bonnes manières. Une invitation les prie d'ailleurs de porter un costume pour prendre leurs repas dans le réfectoire. Depuis la terrasse extérieure, on peut remarquer une poutre apparente marquée d'inscriptions passées au vernis. Une étude plus attentive révèle plusieurs noms gravés dans le bois dont Ross et Keith Smith. Il s'agit d'aviateurs qui ont participé à la célèbre course Angleterre-Australie en 1919. Christina les a hébergés et garde de bons contacts avec eux. Une large pierre sous un arbre de la propriété est gravée : *« Méoire à nos morts - 6 janvier 1897 »*. La stèle fait référence au « Grand Ouragan », un cyclone qui a fait vingt-huit victimes et coulé dix-neuf bateaux dans le port de Darwin..
- **The Walkabout Creek Hotel :** faute de clients, l'hôtel en question s'est reconverti en pub depuis bien des années. Le premier étage a été loué à une famille de pêcheurs. Le *Walkabout* est l'un des seuls lieux d'animation de la communauté de Darwin. L'endroit est plein à craquer tous les soirs. On y consomme de la *Foster's* ou bien une citronnade douteuse pressée par le patron, Doug Dundee. La passion de l'homme (la chasse aux crocodiles marins) explique la décoration particulière du Walkabout. Trois générations de Dundee ont garni les lieux d'une quantité impressionnante de crocs, de mâchoires, de cuir de fauteuil et de spécimens de sauriens empaillés (le plus impressionnant mesure près de cinq mètres et sert d'enseigne au tripot). La rudesse apparente des clients ne devrait pas empêcher vos investigateurs de passer une excellente soirée dans les lieux. Doug ne refusera jamais une partie de chasse nocturne si on la lui propose en public.

Melbourne

En 1836, Melbourne n'était que *« quelques planches, quelques pavés et huit huttes de tourbe »*. En 1925, elle est devenue une métropole couvrant six cent vingt-cinq kilomètres carrés, forte d'une population de 912 130 habitants. Elle avait été fondée dans le but d'ouvrir au commerce un pays intérieur consacré à l'élevage. À présent, avec son port en pleine activité et ses nouvelles industries, elle a dépassé la simple vocation de centre régional desservant un arrière-pays agricole ; c'est désormais une grande ville, dans toute l'acceptation du terme. Et de fait, en 1925, la moitié de la population de l'État de Victoria vit dans son agglomération.

Melbourne entoure la baie de Port Phillip. C'est un grand port, également desservi par un réseau ferroviaire bien développé. En ville, le transport se fait par train suburbain (en 1925, la majeure partie de la ligne fonctionne à


MELBOURNE
and Environs.
English Miles
0 ¼ ½ ¾ 1 2
Reference.
1. Parliament Houses
2. Treasury Buildings
3. Law Courts
4. Mint
5. Town Hall
6. General Post Office
7. Custom House
8. Free Public Library and Art Gallery
9. Trades Hall
10. Victoria Markets
11. Princess Theatre
12. Theatre Royal
13. St.Patrick's Cathedral
14. Independent Congl. Ch.
15. Scots Church
16. Anglican Cathedral
17. Melbourne Hospital
18. Alfred Hospital
19. Homœopathic Hospital
BRAY-BROOK
FLEMINGTON AND KENSINGTON
Flemington Race Course
Saltwater River
NORTH MELBOURNE
CARLTON
FITZROY
COLLINGWOOD
KEW
R. Yarra
FOOTSCRAY
MELBOURNE
RICHMOND
Coode Canal
Dock
PORT MELBOURNE
SOUTH MELBOURNE
Albert Park
PRAHRAN
Railway Pier
Training Wall
HOBSON'S BAY
ST. KILDA
St.Kilda Pier
WILLIAMSTOWN
Railway Pier
PORT


MELBOURNE
AND
PORT PHILLIP.
0 5 10 15 20
Scale, 20 Miles to One Inch.
Mt.Atkinson
Essendon
Braybrook
Coburg
Brunswick
Flemington
Mt.Mary or Green Hill
Mt.Cotteril
Werribee R.
MELBOURNE
Fitzroy
Northcote
Collingwood
Richmond
Hawthorn
Oakleigh
Little R.
Footscray
Werribee
Howells Cr.
Williamstown
Port Melbourne
Hobson Bay
South Melbourne
St.Kilda
Prahran
Brighton
Little River
38
Sandringham
Cheltenham
Mentone
Mordialloc
PORT PHILLIP
Lara
N.Geelong
Geelong
Pt.Wilson
Pt.Henry
Pt.Richards
Portarlington
LIGHT
Leopold
Bellarine
447
St.Leonards
West Channel
PILE LIGHT
Fyansford
Frankston
Drysdale
Schnapper Pt.
Mornington
Mt.Eliza
527
Osborne
Mt.Martha
527
Connewarre Lake
Swan Bay
Swan I.
Mud Is.
Queenscliff
Barwon Head
Pt.Lonsdale
Symonds Channel
Pt.Nepean
Sorrento
South Channel
Rye
Arthurs Seat
975
Fingal
Flinders
C.Schanck
Western Port
Pt.Grant
145



La proche banlieue comporte surtout des rangées de logements en série, dont la couleur oscille invariablement entre terre de Sienne, ombre brûlée et chocolat. Les hôtels particuliers plus cossus sont situés dans les secteurs de South Yarra, Kew, Malvern et principalement Toorak. Mais les demeures ayant à leur service plus de cinq employés de maison sont en nombre inférieur à une centaine.

Au-delà de la ceinture de banlieues, le bush est fortement présent dans les parcelles inoccupées et les terrains vagues. Les vergers, les cultures maraîchères et les élevages de volailles disputent la place aux coquettes maisons d'habitation. Le bungalow californien constitue la demeure standard. Il est fréquent que les habitants élèvent une vache sur un terrain voisin, encore plus fréquent qu'ils aient quelques « *chooks* » (poulets) dans l'arrière-cour.

À Melbourne, moins d'un habitant sur neuf est équipé du téléphone. L'éclairage électrique n'apparaît dans les rues qu'en 1923. L'électrification des banlieues, de l'industrie et des transports progressera rapidement lorsque l'énergie provenant de la centrale thermique de Yallourn dans le Gippsland (alimentée au charbon) sera distribuée, en 1924.

Pour ceux qui souhaiteraient se changer de l'atmosphère urbaine, la randonnée à la journée est un loisir populaire. En peu d'efforts, on se retrouve dans le bush ; les lieux d'excursion favoris sont la chaîne des Blue Dandenong (683 mètres au-dessus du niveau de la mer), la péninsule de Mornington, le Western Port, les rives du Yarra à Warburton et Warrandyte, le mont Macedon et les You Yangs (un massif entre Melbourne et Geelong). Plus près de chez soi, on peut s'adonner aux distractions en vogue : cricket, football australien et tennis, selon la saison.

l'électricité) et trams mus à l'électricité ou par câbles sillonnant dans le centre de la plupart des rues principales. L'automobile est déjà implantée, mais on voit encore fréquemment des chevaux et des voitures attelées, en particulier pour les livraisons : boucherie, épicerie, lait, « *bottlo* » (bouteilles) et « *rabitto* » (lapins).

Melbourne est organisée autour d'un quartier d'affaires central, d'où rayonnent les rues et les voies ferrées en direction de l'extérieur. Ce centre urbain est également le quartier du commerce et des loisirs. Le samedi matin, une des distractions les plus plaisantes est de « faire un tour » en ville pour saluer ses amis. Les bâtiments importants sont construits dans un style architectural néo-classique ou Renaissance italienne ; les églises sont d'inspiration gothique ou romane. Outre sa *National Art Gallery*, Melbourne possède un musée national, une bibliothèque, cinq hôpitaux, trois asiles, un jardin botanique et zoologique, une demi-douzaine de théâtres, une université, un service de la Monnaie Royale, des tribunaux et les bâtiments officiels du gouvernement et du trésor. Melbourne restera capitale fédérale jusqu'en 1927 ; elle perdra son titre lorsque le gouvernement national s'installera à Canberra. La silhouette générale de Melbourne est assez basse, bien que quelques buildings s'élèvent jusqu'à la vertigineuse hauteur de huit, voire douze étages. Ses artères sont larges (trente mètres), souvent bordées d'arbres, et ses trottoirs pavés de dalles gris-bleu.

Melbourne a toujours été fière de ses jardins publics, dont la plupart sont enclavés dans le centre. Les beautés de la botanique, illustrées par une série colorée de spécimens, se marient avec celles des lacs et des îles, des fontaines, des sculptures et des statues. Conan Doyle a ainsi décrit leur ensemble : « *C'est le plus bel endroit que j'ai jamais vu…* »

L'étalement géographique de Melbourne provient de l'ambition de chacun de ses propriétaires de posséder au moins une petite cour ou un jardin. La ville fut ainsi épargnée par le surpeuplement qui affecte partout ailleurs dans le monde les villes plus anciennes. Cela étant, il y a tout de même des quartiers de taudis, dans les secteurs de Brunswick et de Hawthorn. L'industrie s'est plus particulièrement concentrée sur Collingwood, South Melbourne, Brunswick, Footscray et Williamstown.





On trouve également les randonnées à bicyclette et les joies de la plage. Les cinémas sont en plein essor ; en 1924, a lieu l'ouverture du magnifique *Capital Picture Palace* (dix étages) et d'autres ne tarderont pas à suivre…

Le fleuve Yarra traverse la ville. Prenant sa source au mont Baw Baw, à l'Est, il serpente doucement jusqu'à l'océan. C'est un cours d'eau placide, hélas pollué à présent par les tanneries et les abattoirs. Son nom lui a été donné sur un quiproquo : « *yarra* » veut dire « *couler* » dans le dialecte aborigène local ; les premiers colons prirent ce mot pour sa dénomination… À l'origine, il s'appelait en réalité *Birrarung*.

- **Burke and Wills Hotel :** un hôtel de bon standing au design original en angle. L'établissement respecte une « charte de tempérance » et ne sert aucune boisson alcoolisée.
- **Federal Hotel and Coffee Palace :** un bâtiment massif de plusieurs ailes et de sept étages offrant toutes les commodités modernes de l'époque. On y trouve d'impressionnantes salles de réception, de repos et de billard, des réfectoires magnifiques, des fumoirs avec leur propre système d'aération. L'endroit est également équipé en lampes à gaz et en sonnettes électriques de service. On trouve même un dispositif de fabrication de glace et six ascenseurs de sécurité. Le *Federal* connaît tout de même un réel problème pendant les saisons d'affluence : les effectifs de son personnel ne suffisent pas à maintenir le niveau de service qu'on attend d'un tel établissement.
- **Junction Hotel :** un splendide bâtiment de trois étages, construit en angle et surmonté d'une tour majestueuse. Les tarifs y sont élevés mais l'endroit compense par sa réputation irréprochable en matière d'anonymat pour les clients.
- **Menzies Hotel :** un établissement prestigieux qui a accueilli nombre de célébrités comme Alexander Graham Bell, Herbert Hoover, Dame Nellie Melba (chanteuse soprano réputée) et le général Douglas MacArthur. La cuisine y est divine.

Perth

Perth est la capitale de l'Australie occidentale depuis sa fondation en 1829 par le capitaine James Stirling.

Elle représente au début des années 20 une ville de cent soixante-dix mille habitants, avec une grande université créée en 1911. Perth est cependant isolée du reste de l'Australie et reste à ce jour la cité la plus éloignée d'une autre cité importante au monde.

Cette très grande ville n'a rien à envier aux cités européennes, avec un tramway et de grands bâtiments administratifs. La mode masculine est au canotier et au chapeau melon. Les rues sont larges et goudronnées pour laisser la place à une automobile bientôt plus envahisante qu'à New York, mais on trouve encore des maisons avec un style très *far west* et des enseignes de magasins colorées. Le téléphone est omniprésent, mais en communication locale uniquement.

- **Court Hotel :** un petit hôtel simple et confortable. Judith et Harson, les propriétaires discrets, sont recherchés par la justice du Queensland depuis une dizaine d'années suite au vol à main armée d'une banque. Le coffre-fort de l'établissement contient encore plusieurs dizaines de milliers de livres australiennes.
- **Esplanade Hotel :** un élégant hôtel de style colonial. Ses chambres sont bon marché. L'endroit servait autrefois à accueillir les populations carcérales transférées depuis l'Angleterre. Depuis sa réhabilitation, on raconte que les couloirs du dernier étage seraient hantés par l'esprit de Jack, un transfuge qui fut pendu dans le pigeonnier qu'on peut voir sur le toit de l'immeuble.





- **Palace Hotel :** un hôtel de luxe à trois niveaux au style fédéral, construit au centre du quartier d'affaires de Perth. L'endroit a la réputation d'être l'un des meilleurs établissements du continent. Son propriétaire actuel, Charles Atkins, investit des sommes importantes pour le moderniser avec les derniers équipements en vogue (dont une salle de cinéma). Les murs menant au réfectoire et ceux du fumoir sont épinglés de photographies de célébrités.

Autres lieux de curiosité

- **Le théâtre de Sa Majesté :** ce bâtiment baroque au nom insolite est la plus grande salle de spectacle du pays (deux mille cinq-cents places). Son programme propose un florilège de ballets, d'opéras, de pièces de théâtre shakespeariennes et plus encore. En 1925, il est possible d'y voir Sybil Thorndike donner la réplique à Percy Grainger, d'y admirer Anna Pavlova dansant sur scène ou d'y écouter chanter Gladys Moncrieff.
- **Le vieil observatoire :** ce bâtiment de briques rouges est construit à quelques kilomètres de l'agglomération. Sa tour d'observation astronomique offre un point de vue idéal sur la ville en contrebas, ainsi que sur les étoiles. William Ernest Cooke, le responsable, est un scientifique cartésien qui n'a pas de temps à consacrer à des histoires farfelues de mal cosmique. En revanche, il voue une passion à l'étude des éclipses. La mission principale de son équipe est de procéder à la mesure du temps standard en Australie occidentale. L'édifice est doté d'un sismographe, de plusieurs télescopes et d'un authentique canon utilisé quotidiennement pour signaler midi à a la population de Perth.

Port Hedland

Port Hedland est une ville de l'Australie occidentale tout comme Perth. L'endroit a été découvert par le capitaine Peter Hedland en 1863.

En 1920, cette modeste ville d'un petit millier d'habitants sert principalement de port de passage et ne connaîtra une explosion d'activité qu'à partir des années 60, avec le transport de minerai.

Les bateaux arrivent au port de la Mangrove. Port Hedland ressemble beaucoup à une ville coloniale composée de petites maisons en bois éparpillées, avec, non loin du port, une rue principale concentrant les





Vue panoramique du port de Sydney

boutiques, séparées de l'océan par des dizaines d'entrepôts. Certaines routes sont tout de même goudronnées.

- **The Sweet Rest :** vos investigateurs auront beau chercher ailleurs, le *Sweet Rest* demeurera l'unique hôtel de la ville. Booba Benders, le tenancier à moitié sourd, est un brave gars, mais il n'est pas très porté sur le confort. Situé à cinquante mètres de la bruyante gare de marchandises, avec vue directe sur le cimetière et accès privilégié à une tannerie malodorante, c'est probablement le bâtiment le moins bien situé de la ville. Le seul fait d'y trouver le sommeil relève de l'exploit : les rires ivrognes des dockers qui fréquentent l'établissement saboteront toute velléité de repos chez vos investigateurs. S'y ajouteront ensuite les glapissements suraigus de Lolly, l'entraîneuse, dont les vrilles sonores traversent murs et tympans aussi sûrement qu'un clou chauffé à blanc dans du beurre. Si certains s'acharnent encore à trouver le sommeil, la meute de chats errants et miauleurs qui a établi son territoire dans l'arrière-cour devrait décider tous les insomniaques restants à abandonner les lieux pour dormir à la belle étoile en louant la compagnie des moustiques.
- **Le cimetière des pionniers :** difficile d'ignorer cet endroit venteux qui surplombe la ville à flanc de colline. Le cimetière des pionniers est large et chichement entretenu, mais la profusion de tombeaux et de pierres tombales décorées offre un contraste frappant. Les morts seraient-ils plus riches que les vivants ? En posant la question à un habitant, vos investigateurs apprendront peut-être les légendes qui circulent sur d'anciens chasseurs de perles japonais. On dit que certains se seraient fait enterrer ici avec leur trésor, en attendant que leurs héritiers viennent leur rendre hommage avant de rentrer au pays les poches pleines de perles noires. Les défunts auraient pris des précautions pour protéger leurs intérêts jusqu'après leur mort. Cela explique sûrement pourquoi aucun pilleur de tombe ne semble s'intéresser à l'endroit.
- **La maison Dalgety :** ce minuscule musée présente l'histoire des mines et des mineurs du siècle dernier. Une petite terrasse située sur le côté du bâtiment rassemble un club de bridge fréquenté principalement par des retraités. Plusieurs d'entre eux sont d'anciens travailleurs de fond qui ont déjà œuvré dans la région de Cuncudgerie.
- **L'office des arts :** ce bâtiment est à la fois un musée et un magasin de souvenirs. Il propose des objets artisanaux pilbaras et quelques articles kooris. Le gérant actuel, Terrence Sweetacker, n'est là qu'en remplacement. Paradoxalement, il est d'un racisme outrageant. Marla Dustin y travaille comme guide. Elle supporte son responsable depuis deux mois et accueillera les visiteurs avec soulagement.

Sydney

Sydney est l'une des plus grandes villes d'Australie, avec environ un million d'âmes au début des années 20. Tout comme Perth, c'est une ville très moderne, aux rues larges pour laisser passer une circulation très dense de voitures et de bus. Les policiers y font la circulation en tenue sombre et casque colonial blanc. Les styles architecturaux sont très variés, mais on retrouve en général des toits bas pour couvrir les trottoirs devant les magasins afin d'éviter le soleil aux acheteurs potentiels. Les constructions en bois sont encore monnaie courante et, hors du centre ville, les maisons dépassent rarement deux étages.



Le centre ville



Visites à Sydney

Sydney, une florissante métropole moderne, offre diverses facilités de recherche aux investigateurs en mal d'informations. Vous pouvez planter dans ce décor n'importe quel établissement nécessaire à l'aventure : hôpital, asile, armurerie, laboratoire, etc. En voici cinq :

- L'*Australian Museum* : sur College et Williams Street. Parmi les pièces koories figure la représentation d'une grande entité dotée d'ailes de chauve-souris et d'un œil rouge trilobé. Sur une réussite de **Mythe de Cthulhu**, un investigateur se souvient que Nyarlathotep adopte parfois cette forme, appelée Celui Qui Hante Les Ténèbres ou Vole-la-Lumière, en particulier sur Yuggoth (en ce qui concerne notre système solaire). La collection polynésienne compte aussi trois antiques blocs de pierre étrangement gravés. Si les investigateurs ont déjà eu l'occasion de voir des artefacts de R'lyeh ou d'une cité des profonds, une réussite en **INT** établit un lien avec ces blocs. D'après la présentation du musée, ils ont pour origine supposée une cité engloutie où dormirait un dieu, une idée commune à toute la Polynésie.
- La *State Library* : sur Shakespeare Place. Un test de **Baratin** réussi ou une lettre d'introduction des professeurs Dodge ou Cowles permet aux investigateurs d'accéder aux documents les plus anciens de cette bibliothèque. Une réussite de **Bibliothèque** montre que des chants appartenant aux plus anciennes traditions de l'Australie mentionnent une cité sous les sables du Grand Désert d'Australie occidentale, une cité bâtie par des dieux qui furent, par la suite, vaincus par le vent.
- La *National Art Gallery* : sur Shakespeare Place. Dans la galerie koorie, une peinture sur écorce représente un homme agonisant au corps noir et boursouflé. Des silhouettes tenant des gourdins dentelés l'encerclent. Le conservateur indique que cette pièce représente un sacrifice rituel dans un culte d'adorateurs de la chauve-souris. Il croit la pièce très ancienne, même s'il est impossible de dater précisément son antiquité.
- **L'Université de Sydney** : sur George Street. Une fois précisé le centre d'intérêt des investigateurs, ceux-ci se voient dirigés vers les professeurs Anthony Cowles ou David Dodge. S'ils ne connaissent pas encore Dodge, ils apprennent maintenant son existence et son adresse. À vous de décider si Dodge a pris connaissance du journal de MacWhirr.
- **Le** ***Sydney observatory building :*** cet observatoire est aménagé sur une colline proche de la banlieue de Sydney. Il est doté de deux salles d'observation renfermant plusieurs télescopes coûteux. À l'origine, plusieurs chambres du bâtiment étaient réservées à l'astronome en chef et à sa famille. Ces pièces sont maintenant occupées par une bibliothèque spécialisée. Depuis que son activité de mesure météorologique lui a été retirée, l'observatoire n'est ouvert que les lundis et jeudis. Emmett Douglas, le gardien, habite dans une bicoque voisine. Boiteux et protocolaire, il menacera tous les curieux de lâcher son vieux molosse, « *Carcasse* », à leurs trousses s'ils ne déguerpissent pas rapidement.

Sortir & se loger à Sydney

- **Burlington Hotel** : son rez-de-chaussée est occupé par un grand café fréquenté par les hommes d'affaires. Le conseil municipal est à l'initiative de sa construction. Il s'agit d'un hôtel de tempérance qui ne sert aucun alcool à ses clients. Son gérant, Marty Malone, ancien officier colonial, est amateur de cigares et de photographie. Il donnerait cher pour savoir qui s'amuse chaque nuit à laisser ces graffitis étranges dans les couloirs de son hôtel.
- **Hero of Waterloo Hotel :** un des plus anciens bâtiments de la ville. Cet hôtel,





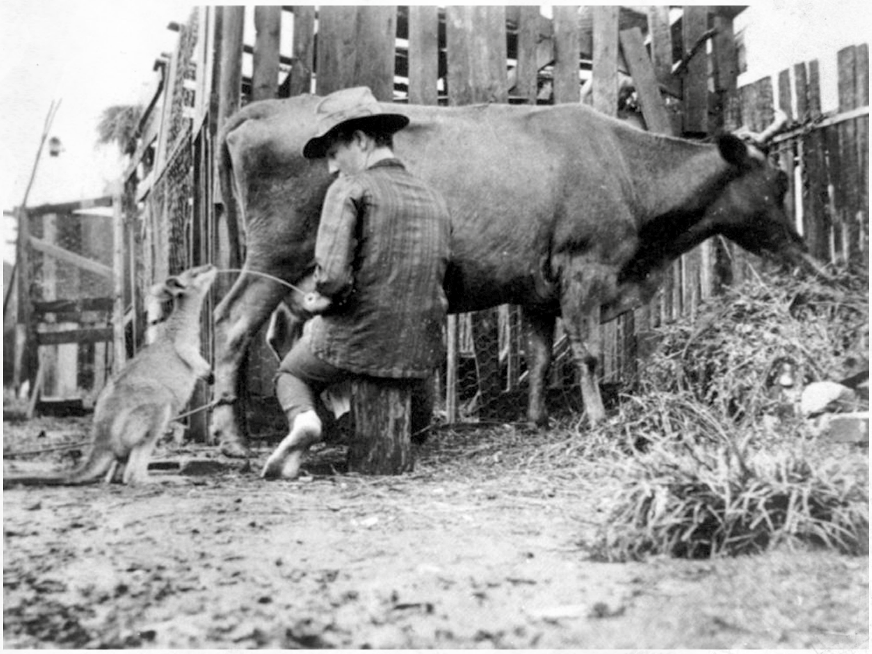
étranglé entre deux rues, surprendra les visiteurs. Sa construction remonte à 1843. À cette époque, l'endroit était un pub si fréquenté par les troupes britanniques qu'il fut décidé d'y construire des geôles destinées à garder les prisonniers pendant les haltes des troupes. Ces cellules situées dans le caveau ont été conservées pour l'amusement de la clientèle. Plusieurs légendes circulent sur l'endroit. On raconte que la nuit, un fantôme mélomane jouerait parfois un petit air sur le piano de la salle principale. Une histoire raconte également qu'un tunnel menant au port a été creusé depuis un passage secret dans la cave. Ce boyau aurait été utilisé pour la contrebande et pour le recrutement forcé de matelots.

- **Hotel Australia :** cet élégant immeuble de huit étages est situé dans un quartier cher aux noctambules sophistiqués. Sa réputation sulfureuse l'a d'ailleurs rendu populaire dans le milieu du show business. À tel point que le slogan des lieux est devenu « *Tout ce que vous désirerez* ». Le service y est excellent mais les tarifs prohibitifs. Depuis son agrandissement quelques années plus tôt, il n'est pas rare d'y voir défiler des équipes de tournage qui choisissent la nouvelle façade Art déco de l'hôtel pour mettre en scène leurs films.
- **Independent Theatre :** une salle de spectacle aux mains de la pègre locale. Elle est réputée auprès du grand public pour ses matchs de boxe. Ces soirs-là, pendant que la compétition officielle fait vibrer la salle, le hangar à marchandises du sous-sol se remplit de parieurs clandestins. Il s'y déroule des combats à mains nues très violents dans une atmosphère fiévreuse. Lorsqu'on doit faire sortir un boxeur les pieds devant, Stuckey Birdman, un officier de police véreux posté à la porte de service, détourne le regard au bon moment.
- **Australia Picture Palace :** cette salle de spectacle propose des films, des vaudevilles, des pièces dramatiques, des revues théâtrales et des soirées « cabaret ». Les investigateurs remarqueront peut-être un groupe de gens défilant avec des pancartes sur le trottoir devant l'établissement. Il s'agit d'anciens employés licenciés pour avoir manqué de respect à une diva qui se produisait sur place. L'incident met en cause la personnalité exécrable de la star, une liaison avec le directeur artistique et la perte d'une collection de miniatures d'éléphants sacrés en ivoire.
- **Palace Theatre :** cet établissement baroque est décoré de statues indiennes et de plantes tropicales. On y donne des représentations théâtrales et parfois cinématographiques. Un grand Bouddha doré accueille les spectateurs dans le hall d'entrée. Malgré son charme, le Palace n'est pas très fréquenté ;, en effet, certains artistes refusent de s'y produire, prétendant que l'endroit porte malheur.

Cuncudgerie & l'Outback

Quelques endroits où sortir

- **Le bar des mineurs :** un bar-saloon fréquenté par les travailleurs de fond. La poussière rouge de l'Outback y recouvre tout, du plancher usé aux vitres, en passant par les salopettes des clients. On y vient pour trouver un contrat ou écouter les dernières histoires de pépites d'or grosses comme un œil. Parmi les habitués, on trouve trois comparses : Djordjevic, un artificier polonais retors, Zola un ingénieur idéaliste et Dwayne, le chef du syndicat local des mineurs. Derrière le bâtiment, dans une grande remise, un petit biplan attend sous une bâche. L'appareil appartient à Zola qui l'utilise avec ses collègues pour rejoindre les puits de mine où ils sont appelés, souvent en urgence. Ned, le barman, ne dépoussière jamais les pintes, à ce qu'il dit *« ça donne un 'tit goût de bush à la picole »*.
- **Chez Ellen :** vous pouvez croire les ragots, Ellen a bien gagné son bar au bras de fer… et à la loyale. La patronne propose le couvert et même des chambres au premier étage. La maison ne fait pas crédit, mais les prix sont raisonnables. Ellen travaille avec deux bushmen qui s'occupent du service et de l'entretien. Derrière le bar, sous une carabine Winchester accrochée au mur, on peut découvrir



Un fermier donne à boire à un kangourou directement depuis le pis de la vache



un pot garni de billets : Ellen accepte tous les paris pour deviner son véritable nom de famille.

- **Horseshoe Bar :** un bar perdu, tenu par Alexandrino, un Mexicain couvert de cicatrices, et sa femme Theresa. L'endroit est crasseux et empeste la transpiration. Vu la faible affluence de clients, Alexandrino a été obligé de diversifier ses activités : il vend du gasoil et des souvenirs pour les touristes. Le bar exigu est rempli de colifichets et bibelots de mauvais goût réalisés avec des restes de crotales. Le patron est aussi un chasseur de dingos hors-pair. Il proposera systématiquement l'achat d'une peau de dingo de bonne qualité à tous ses clients. Alexandrino adore les bottes colorées ; il proposera un troc à celui qui porterait de plus belles bottes taille 10 (44 en équivalent européen) que lui.
- **Rail House :** il s'agit d'un bar situé juste à côté du quai d'une gare de village, près d'une citerne d'approvisionnement ferroviaire. L'endroit est un arrêt obligatoire de remplissage d'eau pour les locomotives à vapeur ou les diesels à refroidissement par eau. Erk Osborn, le tenancier, a l'habitude de servir des « *bobbis* » (1,7 l) de *Cascade Brewery* (une marque de bière australienne) dès que retentit le signal sonore que lui donnent les cheminots avant d'arriver en gare (un sifflet par consommation). L'endroit attire parfois quelques clients et voyageurs moins pressés. Ces derniers temps, Erk est préoccupé : deux des bandits qui ont attaqué le train de marchandises n° 34 passent parfois le racketter. Il vient de s'acheter un Colt et une pelle flambant neuve pour tenter de régler lui-même l'histoire.
- **The Last Stand :** ce tripot improbable est perdu au milieu du bush. Il propose de la nourriture séchée et de l'eau pompée à la source sur laquelle il a été construit. Il y a parfois des bières tiédasses dans la glacière derrière le bar. La particularité, c'est le patron : Bundy. L'homme a perdu la tête il y a quelques semaines, à la mort de son chien, Indiana. Il passe ses journées entières à le chercher dans les environs et à chasser, tout en laissant son bar sans surveillance. Dans la bicoque, seuls quelques mots piqués sur des clous donnent des instructions aux clients de passage. Il y a toujours un opossum ou un chien de prairie fraîchement tué et cloué sur la porte (pour appâter « *Indy* »). À la nuit tombée, Bundy rentre avec son gibier du jour. Ces journées de chasse ne sont pas tendres avec ses chemises, qui sont de plus en plus maculées de sang.

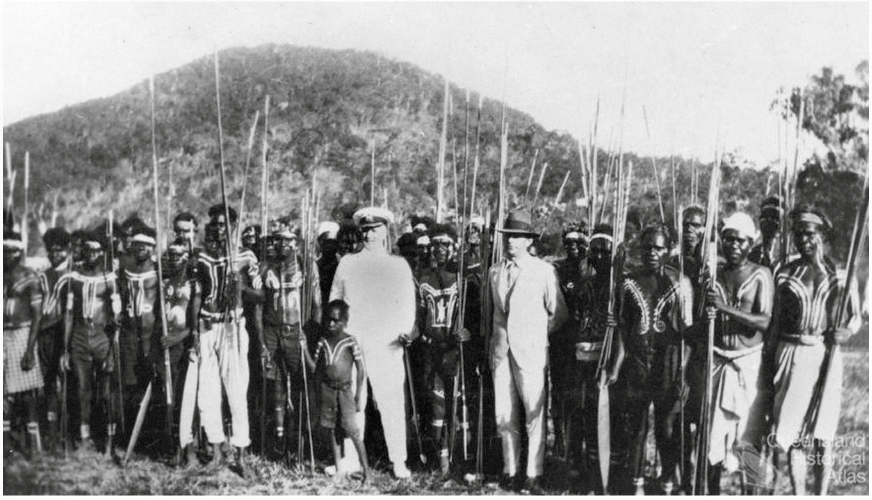
Autres lieux d'intérêt

- **Le cirque Zabollone.** Il s'agit d'un cirque itinérant qui se déplace de ville en ville à l'aide d'un convoi de camions et de roulottes. Sa troupe arpente l'ouest de l'Australie par étapes de dix jours. Les attractions proposées sont typiques d'un cirque de l'époque. Des trapézistes à l'avaleur de sabre en passant par les clowns, les dompteurs de fauves (trois lions et un tigre), les acrobates et les jongleurs. Les représentations sont données à la tombée de la nuit. Dans la journée, une médium révèle l'avenir aux ménagères locales pour deux shillings et Zabollone, le directeur, fait visiter son petit musée des horreurs aux hommes les plus courageux. Les membres de la troupe dénichent aussi de petits boulots diurnes dans les villes qui les accueillent. Le cirque arrondit ses revenus avec un spectacle grivois assez troublant où Rita et Lisa, des sœurs siamoises, s'effeuillent en musique.
- **La ferme Russel :** le vieux Alan Russel est un ancien armateur naval, reconverti en éleveur de kangourous. Sa ferme ressemble à une place forte. Et pour cause : ses voisins menacent ses bêtes aussi implacablement qu'une meute de dingos affamés. C'est un fait, les kangourous ont une épouvantable réputation dans la région. Alan doit régulièrement faire face à la virulence des gens du coin, en particulier celle des agriculteurs. Il prétend qu'il élève les bêtes pour leur viande, mais il n'en est rien ; il éprouve tout simplement une grande affection pour ses compagnons à poche. Seuls les animaux les plus vieux sont charitablement abattus et parfois vendus à des boucheries locales. Alan a besoin de main d'œuvre, il n'hésitera pas longtemps avant de proposer aux investigateurs de l'aider à la ferme.

Centres d'intérêts

Ethnies

Abos, Aborigènes et Kooris : dans les années 1990, la population indigène de l'Australie en est venue



à préférer le terme « *Kooris* » (pour se désigner elle-même) à « *Aborigènes* », jugé par trop chargé de connotations racistes. Le terme Aborigène néglige aussi toute appartenance ethnique pour ne souligner que l'aspect primitif. Koori est donc devenu l'équivalent australien de Maori pour la Nouvelle-Zélande.

Ce terme est relativement abusif puisqu'il s'agit en fait du nom d'une tribu de l'Australie orientale, mais il est malgré tout de plus en plus utilisé comme étiquette neutre.

Le terme « *Abo* », une abréviation d'Aborigène, est de nos jours ressenti par la plupart des Australiens comme méprisant et impoli, comme un équivalent du mot « *Nègre* » tel qu'il est généralement compris dans la sphère linguistique anglo-saxonne.

Dans l'Australie des années 20, la situation est bien sûr différente. Entre blancs, des mots comme nègre, macaque ou pire, sont couramment utilisés dans la conversation. « *Natif* » est parfois employé et les termes « *Aborigène* » ou « *Abo* » trahissent plutôt une éducation supérieure.

Dans ce recueil, les indigènes australiens sont appelés « Kooris » quand le narrateur s'exprime et généralement « *Abos* » quand un Australien de la période est cité.

L'installation des blancs le long des côtes s'est traduite par l'extermination des Aborigènes qui y vivaient et l'on ne sait pas grand-chose de ces tribus. Depuis l'expédition de Thomas Cook (1770), la population indigène a été réduite à quelques cent soixante-dix mille individus, la moitié de la population originelle estimée. Même s'il y a eu quelques importations de main-d'œuvre asiatique, les strictes lois d'exclusion de 1901 ont ensuite limité l'immigration des non-blancs à presque zéro.

Uluru (Ayers Rock)

Situés peu ou prou dans l'alignement des monts Olgas (ou Kata Tjuta, « *têtes nombreuses* »), Ayers Rock et le mont Conner sont deux monolithes dominant les étendues plates et sableuses de l'Australie centrale. Ces deux rochers colossaux sont des éléments capitaux dans la mythologie aborigène de l'endroit.

Avant 1940, la seule façon fiable de s'y rendre était à dos de chameau, avec des guides aborigènes. La région est constituée d'étendues pierreuses désertiques et de lignes de dunes parallèles qui avancent dans le sens de leur longueur, poussées par les vents dominants.

Avant 1948, le nombre de blancs ayant escaladé le rocher tenait largement sur un bout de papier roulé dans une bouteille déposée au sommet. Les Aborigènes le connaissaient de haut en bas depuis des temps immémoriaux et servaient de guides. Ayers Rock mesure environ trois kilomètres de diamètre en son point le plus large, sa circonférence est approximativement de neuf kilomètres et, vu de dessus, il affecte vaguement la forme d'un cerf-volant. Sa couleur naturelle est rouge brique ; il est dépourvu de toute végétation, exception faite de quelques malheureux figuiers agrippés à des fissures. Sur sa surface rugueuse, de nombreuses vasques rocheuses recueillent l'eau de pluie ; certains de ces bassins sont permanents. Les ruissellements s'écoulant des rochers font apparaître au cœur du désert de sable rouge une étroite frange de terre moins aride attirant la faune. Il n'y a pas d'oasis dans ce pays ; on n'y trouve que quelques sources en suivant le vol vespéral des oiseaux, les traces des animaux ou les Sentiers du Rêve. En Alcheringa, Uluru était une colline de sable basse. C'est l'histoire du roc qui a modelé ses formes. Les batailles entre les Kuniya (serpents non venimeux) et les Liru (serpents venimeux), ainsi que celles qui ont opposé les Mala (lièvres-wallabies) aux Wintalyka (hommes-graines de Mulga), les efforts de Kandju, le lézard à la langue bleue, pour retrouver le boomerang qu'il avait perdu, et les corps de Tjinderi-Tjinderiba, la femme-bergeronnette et ses enfants : tout cela réside dans les diverses configurations rocheuses. Les longues rainures striant le dessus du rocher ont été laissées par la fuite des Mala devant Kurpannga, un mauvais esprit-dingo créé par les Wintalyka en riposte à une offense des Mala qui avaient refusé d'assister à une cérémonie.

Il reste aussi sur le monolithe les formes pétrifiées des cadavres et débris qu'ont laissés les nombreux combats qui ont fait rage à cet endroit, à côté d'autres restes, vestiges de campements plus pacifiques. La dépouille de Tjinderi, qui fut percée par la lance d'un Liru,





est devenue une grande roche. Non loin de là, des cailloux plus petits sont ses enfants qui reposent près d'elle. Elle garde une grotte qui recèle quatre petites pierres : jadis, ce furent des nourrissons. Cette excavation renferme une inépuisable réserve d'enfants-esprits ; ils deviendront des enfants humains, s'ils peuvent trouver une femme qui les engendre… Les éléments les plus dramatiques de cette archéologie mythique sont les hostilités entre les Mala et les Witalyka, et entre les Kuniya et les Lira. Une femme kuniya fut tuée alors qu'elle tentait de protéger son nouveau-né. La moribonde cracha alors l'Arukwitak, l'essence de la mort et de la fièvre. Ses restes funèbres se sont métamorphosés en une caverne dans laquelle les miasmes de l'Arukwita sont encore en suspens. La tradition voulait que les femmes s'y rendent, car l'on croyait que Pulari leur donnerait la grâce d'enfanter plus facilement. Mais pour les hommes, l'endroit était mortel.

Les Kuniya furent finalement vaincus et les survivants se donnèrent la mort. Les Liru firent encore d'autres ravages puis furent balayés par les Pungalunga des Olgas (Katatuta). Entre ces hauteurs et Ayers Rock, le trajet est jalonné de chênes du désert qui sont autant de corps d'envahisseurs ainsi transformés ; leurs traces sont devenues les profonds dessins qui marquent la face sud-ouest. Les javelots que l'on lança de part et d'autre laissèrent sur le sable des impressions qui sont à présent les marmites de géant trouant l'abrupte face de la falaise. La piste d'un guerrier kuniya blessé dont la mort marqua le tournant de la bataille a donné le lit d'un cours d'eau et l'endroit où il a rendu son dernier souffle, trois bassins dont l'eau fut son sang. Les corps des derniers membres de la tribu sont maintenant des blocs de pierre, les figuiers qui s'y accrochent leurs chevelures.

Le pauvre vieux Kunja, le lézard à la langue bleue, lança un boomerang sur Ayers Rock depuis les Olgas et le perdit… Ceci le jeta dans une telle colère qu'il se mit à creuser des trous et des crevasses spectaculaires dans les parois rocheuses en poursuivant sa quête malheureuse. Il finit par être gagné par une rage si noire que son ventre en creva ; ses intestins se répandirent et il mourut. Il est toujours là, métamorphosé en pierre.

Ayers Rock et les Olgas sont encore habités par d'autres créatures, les inaccessibles et mystérieux esprits-serpents wonambi. Seuls parmi les esprits qui peuplèrent le roc et ses environs dans l'Alcheringa, les Wonambi n'ont pas contribué à sa forme actuelle. Ils se contentent d'exister, au sein des profonds bassins aquifères d'Ayers Rock et de Walpanya Gorge.

Il ressort de diverses légendes sur les Olgas (chaîne d'une trentaine d'énormes dômes rocheux arrondis) que trois d'entre eux seraient les corps transformés d'Euro, Kangourou et Hibou. Les autres seraient, pour la plupart, les campements désertés des Pungalunga ainsi que les ossements du dernier d'entre eux. Les derniers auraient été les campements des femmes-souris, mais leur histoire s'est perdue avec la tribu qui savait la raconter. Entre le mont Conner et Ayers Rock, la distance est à peu près d'une centaine de kilomètres ; entre Ayers Rock et les Olgas, une trentaine environ.

L'Alcheringa

Bien que s'inspirant (avec beaucoup de respect) des croyances traditionnelles aborigènes, la version de l'Alcheringa proposée ici est une recréation du mythe destinée au jeu de rôle.

Le Temps du Rêve

Les Aborigènes sont probablement les rêveurs les plus expérimentés qui soient au monde, car ils sont la seule ethnie qui mêle ses rêves à la réalité. Ils croient que leurs esprits vont en Alcheringa après le trépas, ce qui leur permet d'éluder philosophiquement la mort comme peu d'Européens en sont capables. L'Alcheringa est le monde onirique du continent australien. Il obéit en partie aux mêmes lois que les Contrées du Rêve de Lovecraft : seuls les rêveurs expérimentés ou ceux qui possèdent à défaut certains objets magiques peuvent s'y rendre. Les armes et la technologie y restent celles des tribus aborigènes traditionnelles.

On date de quatre-vingt mille à quarante mille ans la première apparition d'êtres



humains en Australie. L'Alcheringa a conservé la forme primitive que celle-ci avait alors : ses limites étaient celles de la Grande Australie qui s'étendait presque jusqu'aux confins de l'Asie, comprenant d'actuelles îles qui en ces temps-là étaient les hautes cimes de chaînes montagneuses et qui furent englouties lorsque les océans envahirent les Plaines d'Arafura et de Carpentarie.

Par Grande Australie, il faut comprendre toute l'Australie actuelle (y compris la Tasmanie et les îles du détroit de Bass), la Nouvelle-Guinée et deux millions et demi d'hectares à présent immergés. Elle s'effaça lorsque les mers commencèrent à monter (sur les côtes escarpées du nord, elles dévoraient jusqu'à cinq kilomètres de terre par an), il y a vingt mille ans. Le climat changea ; de sec et modéré, il devint semblable aux conditions météorologiques actuelles. Les océans cessèrent de monter il y a environ sept mille ans.

L'Alcheringa fondamental, dont découlent toutes les variantes, ressemble au continent qui existait voici quarante mille ans. L'ensemble du climat était alors plus sec, mais aussi plus modéré. Les régions maintenant arides étaient de belles étendues de prairies fertiles, entrecoupées de marais, de lacs et de collines ou de montagnes couvertes d'épaisses forêts. Des volcans étaient en activité dans l'Est et le continent le plus austral était recouvert de glaciers.

En cette ère des glaciations, la faune paît dans des plaines luxuriantes. Des rivières paresseuses relient les lacs, qui ne sont plus que des cuvettes desséchées dans notre monde actuel. Des chaînes de montagnes se dressent, retournées maintenant en poussière depuis bien longtemps. Au flanc des collines, les hêtres australs et les fougères arborescentes de quinze mètres de haut se disputent à la flore qui les remplacera quarante mille ans avant notre époque : eucalyptus, acacias et casuarinas. Dans la touffeur de la jungle, prolifèrent des espèces végétales d'une indescriptible étrangeté, obscures formes sans fleurs d'un âge révolu. Des volcans couronnés de vapeurs vomissent des laves incandescentes. Dans le lointain sud, des coulées de glace titanesques ensevelissent la chaîne de montagnes qui deviendra une île sept mille ans avant que nous ne la connaissions.

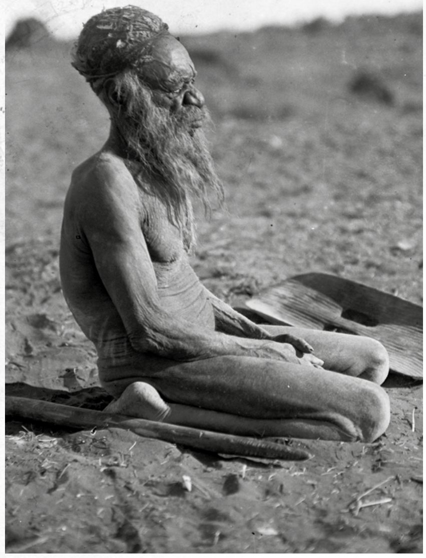
Les hommes blancs sont des intrus extrêmement récents en Australie ; ils n'y sont venus en force qu'il y a deux siècles. Comme c'est le cas pour la technologie moderne au sein des Contrées du Rêve, leur réalité n'est pas encore « fixée » en Alcheringa (cf. les clés pour pénétrer dans les Contrées page 7 dans *Les Contrées du Rêve V7*). Les choses étranges susceptibles d'advenir sont pour eux plus nombreuses encore que d'ordinaire.

En Alcheringa, le temps est sans rapport avec celui du monde réel. Ce dernier avance, recule ou reste simultané lorsque le Rêveur s'y trouve. Après tout, Alcheringa veut dire « *éternel temps du Rêve* ». Toute chronologie y est donc sans logique.

Le soleil est une femme qui cherche son fils perdu, brandissant un flambeau pour éclairer le monde ; il est rare que sa course soit rectiligne. La lune est souvent trop occupée à aider l'émergence des esprits des nouveau-nés (tribus de la Nouvelle-Galles du Sud). Le ciel est une immense dalle qui peut s'écrouler n'importe quand (tribus de l'Est) ou bien un gouffre incommensurable, d'une telle vacuité que même après avoir aspiré le monde, il resterait encore vide (Australie centrale).

L'Alcheringa est éternel, mais enraciné dans le lointain passé ; objet ou animal, tout se métamorphose en lui du récent vers l'ancien. Ici demeurent les souvenirs de tous les âges, qu'ils soient beaux ou hideux, ineffables ou terrifiants… Il y a aussi des cités, mais peu de rêveurs ont jamais souhaité visiter ces vestiges silencieux et massifs d'une ère inconcevablement lointaine. Derrière l'Alcheringa, passé estompé peuplé de choses pour lesquelles le temps est sans signification, se profile le Gondwana, l'immense continent primitif.





Le jeu de rôle en Alcheringa

Une grande partie de ce qui constitue ce chapitre figure également dans le supplément *Les Contrées du Rêve V7*. Que les Gardiens connaissent ou non cette publication, nous leur conseillons vivement de lire ce qui suit avec attention.

D'ordinaire, un personnage peut demeurer en Alcheringa pendant un nombre d'heures terrestres égal à son POU. Les hallucinogènes peuvent, dans certains cas, allonger le temps terrestre passé à rêver de 1D6 heures, mais pas les narcotiques comme l'opium ou le haschisch. Ces substances sont dangereuses et pas seulement dans le Monde de l'éveil : un personnage qui serait en Alcheringa et qu'un choc aurait pu renvoyer dans ce monde-ci s'en trouvera probablement empêché si son corps est sous l'emprise de la drogue.

Le personnage peut gagner les limbes de l'Alcheringa en s'endormant, ou par auto-hypnose. En principe, une heure de sommeil terrestre équivaut à une « semaine » d'expérience en Alcheringa. De même, un personnage qui a l'audace d'y pénétrer physiquement constate que pour chaque « semaine » qu'il passe dans le Temps du Rêve, une heure s'écoule dans le monde réel. Mais il n'y a pas de norme unique ; des jours peuvent passer, ou encore des années… Le temps comme les distances deviennent irréguliers, élastiques. Les Gardiens devront s'en souvenir lorsque des événements comme « *le soleil se lève* » seront mentionnés : aucune connotation chronologique ne leur est attachée, impliquant que le temps passe ou même existe.

À toutes fins utiles, traitez de façon identique les perceptions du temps des investigateurs d'un groupe tant que sa cohésion est intacte. En revanche, des différences peuvent apparaître si les circonstances font que le groupe éclate. Par ailleurs, il n'y a pas de règle formelle en ce qui concerne le retour sur un même événement lors d'une série de rêves. L'action peut reprendre comme si aucun délai n'était intervenu, tout comme l'incident peut être renvoyé à une existence parfaitement intemporelle. Pour trancher en de pareils cas, il vaudrait mieux que le Gardien ait bien présent à l'esprit le sens que présente ce détail vis-à-vis de l'histoire en cours, afin d'éviter qu'elle ne dégénère en un monologue de conteur dans lequel les joueurs n'auraient plus aucune participation.

Un personnage revenant d'Alcheringa se trouve naturellement en proie à la confusion et à l'étonnement lorsqu'il retrouve ce monde-ci, en particulier lorsqu'il cherche à expliquer une expérience non-chronologique. Pour simuler le refus qu'oppose son intellect à l'intégration de l'absurde, demandez au joueur d'effectuer un test de **POU** après le retour de son personnage. S'il est réussi, ce dernier se souvient de ce qu'il lui est advenu lorsqu'il se trouvait en Alcheringa. Dans le cas contraire, les expériences et les découvertes qu'il avait pu faire là-bas restent floues dans sa mémoire. Confisquez les notes que le joueur conserverait sur les trouvailles de son personnage et refusez à ce dernier tout gain d'expérience durant l'épisode ; retenez, en revanche, les changements concernant les compétences **Mythe de Cthulhu** ou **Rêver**.

Il se peut qu'un personnage soit réveillé avant que son Temps de Rêve ne soit révolu : par un bruit fort, peut-être, ou quelque autre nuisance dans le Monde de l'Éveil. Pour demeurer assoupi, l'investigateur doit alors réussir un test de **POU**. Un personnage peut être ainsi extirpé d'Alcheringa par des événements appartenant au Monde de l'Éveil ; mais inversement, il est impossible pour un rêveur de s'éveiller volontairement, bien que certains événements puissent le forcer à émerger de son sommeil.

Un personnage regagne des points de SAN en Alcheringa suivant le taux normal énoncé dans le *Manuel du Gardien V7* lorsqu'il défait monstres ou ennemis.

Les divers revers de fortune pouvant survenir en Alcheringa ont les mêmes conséquences que dans les Contrées du Rêve ; les profits et pertes de SAN sont identiques, en subissant toutefois quelques modifications en accord avec l'expérience aborigène (par exemple, il n'existe chez eux aucune tradition parlant de cheveux devenus blancs en une nuit, ni aucun concept correspondant à un couloir ou une porte fermée).

Si, au cours d'un songe, un investigateur périt en Alcheringa, il se réveille en sursaut dans son lit d'ici-bas, perdant 1D20 points de SAN, ainsi que la faculté de pouvoir revoir l'Alcheringa. Les investigateurs aborigènes seront persuadés que leur mort physique est imminente. Le **Savoir ès rêves** n'est ici d'aucun effet. Rien ne sert de connaître les créatures ou les lieux des Contrées du Rêve lorsqu'on se trouve en Alcheringa et vice-versa. La compétence **Savoir ès rêves : Alcheringa** prend alors le relais.

Il n'existe aucune compétence comparable à **Rêver** dans les Contrées du Rêve. Par contre, les personnages aborigènes peuvent en utiliser une nouvelle, intitulée **Chant du Rêve**.

Il convient de ne pas sous-estimer l'importance du monde du rêve que peut posséder l'esprit d'un sorcier ; les autres ne peuvent y entrer de leur plein gré, mais ses pouvoirs malfaisants peuvent les y attirer par la contrainte ou la persuasion.

L'entrée en Alcheringa

Le sujet ressent un curieux détachement, comme si son corps flottait à quelque distance du sol (tribus de Mornington Island) et son regard distingue le paysage sur des kilomètres. Cette impression s'estompe dès que son intérêt se fixe sur quelque chose ; le rêveur se retrouve alors au cœur de



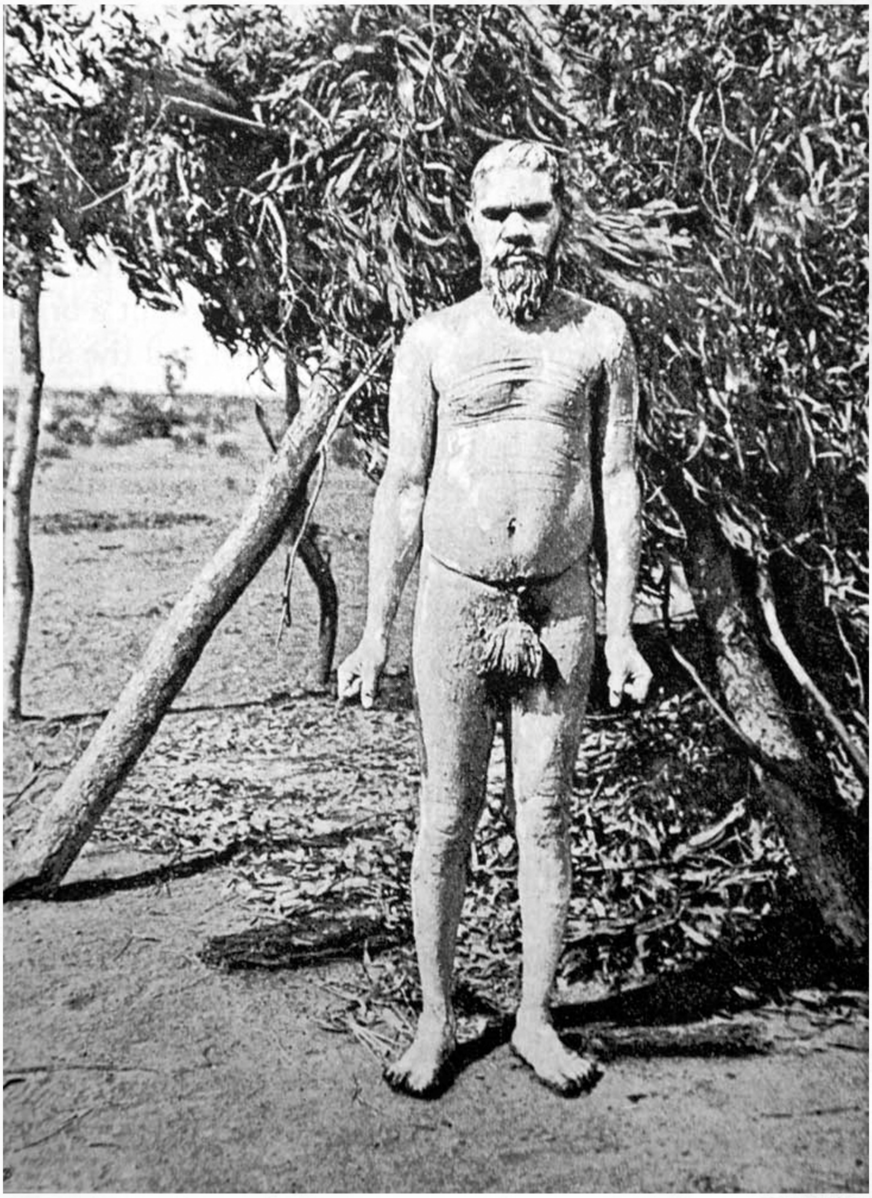
ce qui a attiré son attention : que ce soit un combat, un troupeau d'animaux ou de monstres, un volcan en activité. Les personnes qui tiennent quelque objet magique sont, par hypothèse, intéressées par la première chose qui parvient à leur perception ; leur joueur doit réussir un test de **Savoir ès rêves : Alcheringa** pour leur éviter de porter leur attention sur une situation potentiellement délicate.

Au fur et à mesure que le rêveur s'avance dans cette contrée, il se sent gagné par une confusion croissante. Les choses changent avec une effroyable rapidité ; tout semble devenir de plus en plus antique. Des volcans crèvent le sol à une allure terrifiante. Des vallons verdoyants se transforment en déserts ravinés. Des océans envahissent de vastes étendues de terre, puis refluent. Des monstres préhistoriques surgissent, venus de nulle part, puis disparaissent. La terre ressent la présence des blancs et les rejette inexorablement : ce monde n'est pas le leur. Le **Savoir ès rêves** permet parfois une relative stabilisation de cette mouvance, au moins pour quelques instants ; parfois aussi, on y parvient moyennant un test en **Chant du Rêve** : tout dépend de la situation. Il suffit d'un test réussi pour pouvoir bénéficier de cette accalmie.

Un test réussi en **Chant du Rêve** stabilise le décor ; il ne le change pas. Si les dés sont lancés au moment où le pays revêt la forme d'une jungle infestée de dinosaures, il restera un enfer vert jusqu'à ce que le gardien décrète que le paysage est revenu à son instabilité première. L'immobilisation dure aussi longtemps que le désire le Gardien et, si cette durée est sans importance, la stabilisation cesse lorsque 1D6 rencontres significatives se sont produites (au Gardien de déterminer si un événement est significatif ou non).

Sans aide, les blancs ne peuvent s'immiscer dans ces contrées. Ce qui est bien contrariant pour ceux qui, nuit après nuit, dorment en gardant toutes prêtes leurs compétences oniriques… (d'autant plus qu'un test en **Rêver** ayant 01 pour résultat peut leur laisser entrevoir quelque démonstration brève, et déplaisante, de leur existence effective. Les blancs sont les envahisseurs, les intrus. Les Contrées du Rêve ont leur antichambre : c'est la Caverne de la Flamme ; de même, l'Alcheringa possède son rituel d'entrée, au cours duquel le bon grain est trié de l'ivraie… « *Pas de chance, petit homme blanc !* »)

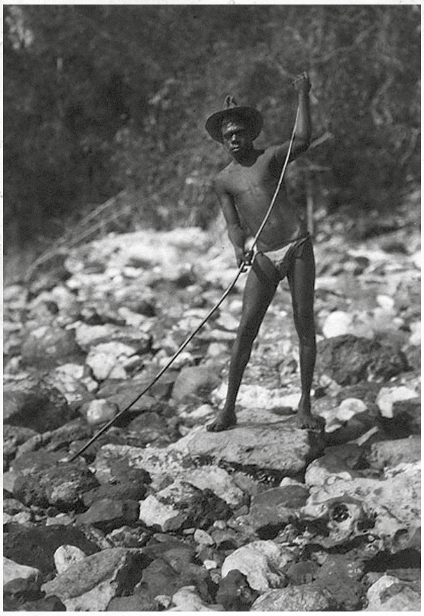
En général, les rêveurs aborigènes cherchent à entrer en Alcheringa



dans un but spécifique : ils veulent parler à quelque esprit d'un problème de sorcellerie, de prophétie ou de religion ; ou bien, ils veulent acquérir certains pouvoirs d'action, pour mener une attaque par sorcellerie, par exemple. Après sa mort, un Aborigène vit en Alchering, soit de façon définitive, soit à titre provisoire, en attendant de renaître. L'Alcheringa est sa demeure. Celui qui meurt hors de la terre de ses ancêtres voit aussi mourir ses chances de ne jamais trouver le chemin de son havre spirituel…

L'introduction d'un Aborigène en Alcheringa se fait grâce à l'enseignement que lui ont dispensé ses aînés (en grande partie lors du passage initiatique à la puberté) et avec l'aide de son totem. Ce dernier diffère des totems des Indiens d'Amérique. Pour un Aborigène, l'animal ou le végétal avec lequel il entretient une relation privilégiée n'est que la représentation de son totem personnel ; tous deux descendent en fait du même esprit ancestral, qui vivait dans le Temps du Rêve et vit toujours en Alcheringa. C'est cet esprit humano-végétal/animal qui constitue le vrai totem.

L'homme blanc, quant à lui, n'a ni tribu ni totem, et n'a eu accès à aucune initiation. Il ne lui reste que deux alternatives pour se faire introduire dans ce monde. Soit il détient un objet du Rêve qui lui confère une chance d'y entrer égale à son POU, éventuellement augmentée par d'autres pouvoirs. Soit il y pénètre grâce à l'entremise d'un wirruman, ou sorcier aborigène. Les wirrumen étant généralement considérés comme malveillants, y compris envers les autres Aborigènes, il est à craindre que s'ils envoient un blanc dans le Temps du Rêve, ce ne soit pas sans quelque venimeuse arrière-pensée.



Les entrées

L'Alcheringa et notre monde se rencontrent en quelques points d'intersection, qui sont les sites sacrés. Les mythes de la création enseignent l'emplacement de ces lieux, et les devoirs religieux permettent de veiller à ce que le pouvoir et l'énergie venus du monde spirituel du rêve soient transfusés à ce monde-ci. Qui peut dire les désastres qui adviendront lorsque plus personne ne se souviendra de l'Alcheringa ?

Le mont Conner, les Olgas et Ayers Rock constituent probablement l'une des voies de pénétration physique en Alcheringa, l'entrée la plus vraisemblable étant un point d'eau nommé Uluru (comme le rocher) et situé sur la table rocheuse d'Ayers Rock. Ce passage s'infiltre au travers d'un réseau de cavernes souterraines inondées reliant les trois lieux et les rêveurs qui l'empruntent doivent affronter ou esquiver les Wonambi qui y ont leur demeure, ainsi que d'autres menaces, en particulier du côté des entrées du mont Conner ou des Olgas. Pour un homme blanc, il est impossible de passer physiquement en Alcheringa sans une assistance aborigène.

Les accessoires transportés physiquement en Alcheringa subissent les mêmes règles que dans les Contrées du Rêve (cf. les *Clés* pour pénétrer dans les Contrées dans *Les Contrées du Rêve V7*). Les objets modernes se transforment en produits traditionnels des tribus et ne réintègrent leur forme d'origine que lorsqu'ils reviennent dans ce dans ce monde-ci.

Savoir ès rêves: Alcheringa.

Les pourcentages de cette compétence représentent la connaissance relative qu'un personnage peut avoir de l'Alcheringa : il peut posséder quelques notions sur un de ses lieux, comprendre un incident en rapport avec lui, identifier une de ses créatures, reconnaître si certaines entités particulières appartiennent ou non au Mythe de Cthulhu. Le **Savoir ès rêves : Alcheringa** augmente en fonction des tests d'expérience, comme toute autre compétence.

Mais il diffère du **Savoir ès rêves** des Contrées du Rêve : pas plus les techniques que les pourcentages de l'un ne sont transférables à l'autre.

Le **Savoir ès rêves : Alcheringa** n'a pas de lien significatif avec le Mythe de Cthulhu (ce en quoi il se distingue du **Savoir ès rêves** des Contrées du Rêve) ; une augmentation de la compétence **Mythe de Cthulhu** n'entraîne pas d'accroissement en **Savoir ès rêves : Alcheringa**.

Le score de base est nul. Bien peu d'investigateurs seront à même de persuader de leur valeur les anciens des tribus et de satisfaire aux divers niveaux d'initiation (ce qui nécessite vingt ans). Mais il existe d'autres sources où puiser ce savoir : les ouvrages sur la mythologie aborigène (qui donnent quelque idée des monstres et rencontres de hasard que recèle l'Alcheringa) et les histoires que l'on raconte aux enfants. Ceci étant, on ne décernera que parcimonieusement des points sur la base de notes ou de déductions académiques. Les non-Aborigènes qui n'auront pas été guidés par les anciens de la tribu et longuement initiés aux mystères du Temps du Rêve ne recevront jamais plus de 1D10 points.

Chant du Rêve

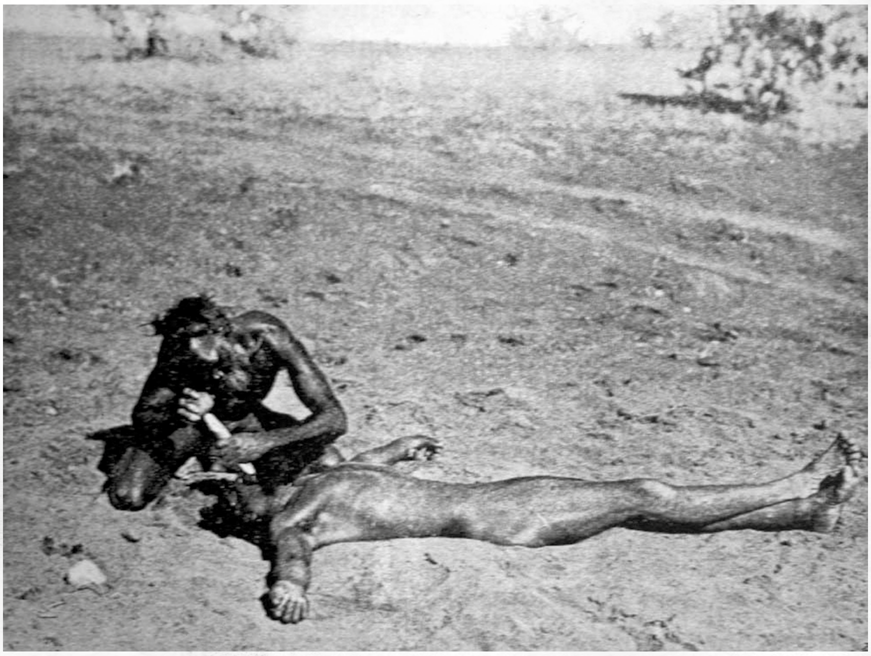
Les Aborigènes connaissent des chants avec lesquels ils peuvent persuader les entités du Temps du Rêve de s'en aller ou de croire ce que leur disent leurs paroles. Il existe également des incantations qui apportent assistance à celui qui les chante, en stabilisant pour sa perception les paysages mouvants de l'Alcheringa.

Les Aborigènes se voient accorder une chance de base égale à leur **POU** individuel. Un personnage ne peut avoir recours à cette compétence avant que son score en **Savoir ès rêves : Alcheringa** ne soit supérieur ou égal à 30 %. Les pourcentages en **Chant du Rêve** des personnages blancs commencent toujours à zéro.

Lorsqu'un test en **Chant du Rêve** est réussi, il reste à en effectuer un en opposant le POU du chanteur à celui de l'entité visée. Cette dernière obéira à l'injonction si le chanteur gagne. Plusieurs chanteurs dont les tests en **Chant du Rêve** sont réussis peuvent combiner leurs POU contre la même cible.

En cas de stabilisation du défilement du paysage de l'Alcheringa, considérez que ce dernier est doté d'un POU de 75.

Cette compétence est aussi bien utilisable en Alcheringa qu'en Australie contemporaine.



Une liste d'esprits

Voici un petit échantillon de créatures intéressantes, tirées de la mythologie aborigène. Aucun de ces esprits ne peut périr de mort naturelle, mais ils peuvent être tués. La région dans laquelle ils sont les plus connus est mentionnée dans la plupart des cas.

Arkaroos : peuple serpent malveillant qui combat les Wanduna dans le Temps du Rêve. Ce sont des sorciers puissants (Australie méridionale).

bunyips : voir le scénario *Rêve de bunyip* pour toute information sur cette créature.

Dévoreuses d'hommes : esprits féminins qui attaquent les hommes pour les tuer ou satisfaire leurs appétits. Parmi elles : Abuba (Nord-Est) transforme les hommes en bêtes ; Netto-Gurrk est une horrible sorcière et Bagini est d'une grande beauté, mais elle a des pattes griffues au lieu de mains (ensemble du continent).

Eleanba Wunda : un mystérieux esprit porte ce nom en Nouvelle-Galles du Sud. Si l'on en croit les empreintes qu'il laisse au sol, il semblerait qu'il n'ait que deux orteils à chacun de ses énormes pieds.

Jambuwal : l'Homme-Tonnerre ; c'est un exemple important d'esprit non totémique. Il provoque le tonnerre en lançant sa massue à double tête ; lorsqu'il marche dans la mer, il sème la tempête. Il s'est créé un site sacré en fendant une colline de sa massue. En Territoire du Nord, on lui impute traditionnellement la responsabilité du cyclone Tracy.

Jannoks : hommes-oiseaux aux pieds d'émeu, qui chevauchent des willy-willys (démons de poussière) (Australie centrale, Australie méridionale et Australie occidentale).

Jugi : énorme chien-esprit noir (fleuve Darling).

Kadimakaras/Kadimerkeras : étranges monstres qui vivent dans le ciel et qui peuvent passer de ce dernier à la terre en empruntant les immenses arbres qui soutiennent la voûte céleste. Un jour qu'ils se trouvaient à terre, les trois arbres par lesquels ils avaient coutume de faire l'escalade tombèrent et ils furent pris au piège. Ils moururent un à un. Il est dit dans les légendes que le couvert des arbres qui constituaient le ciel ombrageait la terre, de sorte que le pays était verdoyant et luxuriant ; mais lorsque les arbres disparurent, l'ombre en fit autant et le pays se transforma, devenant aride comme il l'est à présent. Après la destruction des arbres, les petits trous que la voûte de feuillages avait percés dans le pays céleste grandirent en taille et en nombre et finirent par se toucher. Le pays céleste cessa alors d'exister et tout le ciel devint un seul et immense gouffre, appelé Puri Wilpanina, *« le Grand Trou »*. On pense que cette légende est une explication à la présence d'ossements fossiles de la faune préhistorique, que l'on trouve à l'air libre le long des berges asséchées et dans les cuvettes salines des régions désertiques. (Australie centrale et Australie méridionale).

Kurpannga : cruel démon-dingo qui fut créé dans le Temps du Rêve. Kurpannga est entièrement glabre, exception faite d'une crête de poils raide le long de sa colonne vertébrale et d'une touffe à l'extrémité de sa queue. Ses dents sont très nombreuses et très pointues, les chants des wirrumen des Graines de Mulga l'ont empli d'une malice si grande qu'elle peut durer jusqu'à la fin des temps (Australie centrale).

Mimis : ces esprits chasseurs exceptionnellement habiles sont les habitants originels de l'Australie du Nord. Ils sont grands et fins comme des baguettes, le moindre souffle de vent les dissuade de s'aventurer hors de leurs rochers, car ils craignent d'être emportés. Ce sont eux qui ont appris aux hommes à se servir de lances et à chasser les kangourous. Les peintures mimies les plus anciennes conservées à ce jour datent probablement de vingt mille ans (Australie du Nord).

Morkul Kua Luan : l'esprit le plus doux de la mythologie aborigène. Il est l'esprit de la Long Grass (littéralement *« Herbe longue »*), le sorgho sauvage, qui constituait la nourriture principale des tribus de l'intérieur avant l'arrivée des Européens. On le prétend d'une laideur extrême. On ne se souvient plus guère de lui, à présent (Australie centrale).

Les Morts : pour une raison ou une autre, certaines personnes ont été mises dans l'impossibilité de mourir dans des conditions convenables et leurs esprits errent sur la terre, nourrissant bien souvent de mauvaises intentions (exemple de cette sorte d'esprits : les Mrart de l'État de Victoria). Dans le Territoire du Nord, l'Agula ressemble à s'y méprendre à une personne normale ; mais si on le tue, son corps s'évanouit. Les morts récents veulent rester à proximité de leurs ex-compagnons, mais il faut les chasser. Les sortilèges et les cérémonies sont efficaces contre les trépassés qui n'ont pu trouver le repos, mais seuls les héros peuvent les tuer (tout le continent).

Mudjelwangks : mi-poissons, mi-hommes, ces créatures contrefaites sont manifestement des profonds des antipodes… Ils grandissent jusqu'à atteindre des tailles énormes et sont d'ordinaire drapés d'algues. Leur puissance est très grande. Ils se camouflent jusqu'à ressembler aux amas d'algues qui flottent sur l'eau. On raconte une histoire selon laquelle le capitaine d'un vapeur ouvrit un jour le feu sur deux énormes mains qui avaient saisi une des barges à grain, immobilisant le convoi. La barge fut perdue, attirée sous la surface ; quant au capitaine, son corps se couvrit de boursouflures rouges et suppurantes. Il mourut au bout de cinq à six mois. Les Muldjelwangks enlèvent les enfants et les jeunes femmes, mais les wirrumen parviennent à les contrôler en chantant pour qu'ils s'endorment (Australie du Sud-Est).

Namaradoos : ils ressemblent aux mimis. Leurs corps sont excessivement minces et uniquement constitués de chair et de tendons. Leur chevelure est touffue et leurs mâchoires en pointe sont garnies de rangées de dents qui s'entrecroisent. Ils n'ont ni doigts ni orteils : de longues griffes les remplacent. Ils volent la nuit, en émettant des sifflements. Celui qui les entend au-dessus de sa tête n'a qu'une solution pour qu'ils ne le décèlent pas : observer une immobilité parfaite ; faute de quoi, ils enfonceront leurs longues griffes dans son corps (Australie du Nord).

Narghuns/Narguns : ces monstres de pierre sont aussi vieux que le temps. Ils ne peuvent mourir mais subissent l'érosion comme une roche normale. Tout fragment arraché à un Narghun en devient un autre, plus petit ; leur taille varie de l'énorme rocher à l'infime gravillon. En général, ils se déplacent de façon nocturne. Parmi d'autres êtres vivants, ils tuent parfois les hommes pour les manger (Australie du Sud-Est).

Ninyas : hommes de glace du mont Conner, qui demeurent sous deux lacs salés, à une vingtaine de kilomètres au nord de cette masse de quartzite d'une centaine de mètres de haut, dont le sommet plat est pratiquement impossible à atteindre par escalade. Ils ressemblent à des Aborigènes, si ce n'est que leur corps est perpétuellement blanc de givre et que leurs sourcils sont hérissés de glaçons. Les Ninyas sont égoïstes, tyranniques et gourmands. Leurs yeux sont bleus et leur sang est blanc.

Pendant l'été, les Ninyas vivent sous leurs lacs, dans d'immenses cavernes parmi lesquelles hurle sans cesse une tempête glaciale. En hiver, ils voyagent au travers des rochers. On sait que les Ninyas sont de sortie lorsque tout le monde ramène des coupures aux pieds : ces blessures sont dues à la glace qui accompagne ces esprits. Lorsqu'un certain mirage apparaît dans le désert, donnant l'impression que le paysage se détache et flotte à l'envers, les hommes se rassemblent autour du feu de camp et ils psalmodient un chant dont le pouvoir est d'abord de remettre les arbres en place, puis de chasser les Ninyas pour qu'ils retournent dans leur demeure souterraine. Les femmes et les jeunes filles peuvent, à l'inverse, appeler les Ninyas pour un temps très bref pendant la saison chaude, afin de faire venir une brise rafraîchissante (Australie centrale).

Namarrkon : l'esprit de la foudre ; sur ses genoux reposent des haches de pierre qu'il précipite lorsqu'il veut provoquer des éclairs. S'il est pris de colère, il peut causer de violents orages. L'un de ses sites, à une cinquantaine de kilomètres de la petite ville d'Oenpelli, est le plus craint et le plus respecté de toute la région, tant est profonde la terreur qu'inspire l'esprit de la foudre lorsque son territoire est profané (Australie du Nord).

Ngarangs : ces créatures vivent à l'intérieur des protubérances qui affectent les énormes racines des vieux gommiers. Leurs chevelures et barbes sont longues et flottantes et leurs bras démesurés et décharnés, avec des jointures ressemblant aux nœuds des branches d'arbres. Ils happent les êtres humains dans leur antre pour les y dévorer (Australie du Sud-Est).

Petites personnes : partout sur le continent existent des croyances relatives à des races naines malfaisantes, méfiantes, ou tout simplement indifférentes. Les Net-nets, Grimmacha et Gurgura désignent une race de petite taille, velue, portant des griffes en guise d'ongles. Les Nets-nets ont pour coutume de tourmenter les chasseurs en volant le petit gibier, les laissant bredouilles. Grimmacha ne se manifeste que lorsque quelqu'un campe dans son territoire la nuit ; il emet alors un grand *yacki* (bruit) dans les rochers et si l'intrus va voir ce qu'il s'est passé, il le lapide. Gurgura est un esprit sinistre, qui se cache dans les points d'eau et dans les ombres. On ne l'aperçoit jamais, mais on devine où il a été : des cercles qui courent sur l'onde dans laquelle il a plongé, un tourbillon de poussière marquant l'endroit où il a couru, des feuilles qui frémissent après qu'il se soit glissé derrière un arbre.
Les Nyols demeurent dans le roc ; ils provoquent les intrus au combat et on ne peut jamais les vaincre.
Les Turongs sont de minuscules et frêles esprits vivant dans les arbres.
Les Wa-tha-guln-darls du centre et du sud de l'Australie mesurent une cinquantaine de centimètres et sont coriaces comme du bois de fer. Ils ne font pas de feu par crainte de leurs ennemis et mangent leur viande crue. Ils clouent les intrus au plus profond de leurs ténébreuses fourmilières et leur font subir l'horreur d'une interminable agonie.

Pungalungas : géants cannibales du Temps du Rêve. Ils peuvent marcher en effleurant le sommet des dunes plus vite qu'un oiseau ne peut voler. Un seul avait réchappé du Temps du Rêve ; il mourut en manquant son saut d'un sommet à un autre (Olgas, Australie centrale).

Quinkans/Quinken : ces esprits gardent les grottes et les sites sacrés. Sur les parois rocheuses, ils sont généralement représentés avec d'énormes yeux fixes et des bras grands ouverts. Lorsqu'ils attaquent, ils volent dans les airs et frappent la victime dans le dos avec les haches de pierre fixées à leurs coudes et à leurs genoux (péninsule du cap York).

Les serpents : outre le Serpent Arc-en-Ciel, omniprésent, nombreux sont les monstres ophidiens qui hantent les contes de leur démesure et de leur terreur. En voici quelques exemples : Tchooroo (le Grand Serpent de la Plaine de Nullarbor) ; Myndie (État de Victoria) ; Wonnarra (Territoire du Nord) ; Borlung (Australie centrale) ; Wawi, Yero et Ungud (ouest) ; enfin, Lu, Lumer et Lumuru (nord-ouest).
Ces pythons énormes vivent souvent dans l'eau et ont des pouvoirs de sorcellerie ; ils ont également recours à l'aide du Serpent Arc-en-Ciel lorsqu'ils sont offensés. Beaucoup d'entre eux présentent des caractères composites : des dos armés d'écailles en dent de scie comme les crocodiles, par exemple, ou des membres rudimentaires, des barbes, des organes génitaux humains (de l'un ou l'autre sexe, voire des deux).
Les Kurréas sont des créatures-serpents à dos de crocodile portant de longues barbes rouges. Ils vivent aux extrémités des arcs-en-ciel et on ne les trouve que dans les rêves. Ils peuvent enseigner de nouvelles cérémonies aux wirrumen, s'ils décident de ne pas tuer d'emblée le rêveur qui les sollicite.
Les Wonambis (ou Wanambis) ne sont qu'au nombre de trois. L'un vit dans le point d'eau d'Uluru, l'autre dans la gorge de Walpanya dans les Olgas, le troisième au pied du mont Conner. La gorge de Walpanya est plongée dans une obscurité totale la nuit ; la seule constellation que l'on puisse apercevoir au-dessus est le Scorpion. Walpa veut dire *« vent »*, et la signification complète de Walpanya est : *« toujours du vent »* (autrement dit, le vent ne cesse jamais de souffler à cet endroit). Si le Wonambi qui demeure en ce lieu est rendu furieux, il peut déchaîner de colossales tempêtes pour détruire les intrus.
Les Wonambis ont tous trois des pouvoirs relatifs à l'eau ; selon les traditions, ils vivent dans les profondeurs des galeries inondées qui minent les trois ensembles de monolithes et peuvent cacher l'eau en eux s'ils sont offensés. Les Wonambis ont horreur du feu et des étrangers. S'ils le veulent, ils peuvent s'élever dans les airs sous forme d'arcs-en-ciel et anéantir les intrus en prenant leur âme. Ils ont l'apparence de grands serpents, avec des barbes et de nombreuses dents, portant les couleurs de l'arc-en-ciel, qu'ils représentent parfois. Ils diffèrent des autres créatures spirituelles de la région et des autres serpents mythiques, en ce sens qu'ils n'ont joué aucun rôle dans la création du monde dans le Temps du Rêve. Ils étaient là, simplement, depuis l'éternité.

Wulguru : les Aborigènes doivent faire face à plusieurs sortes de Morts, que l'esprit de celui qui vient de trépasser doit affronter ou éviter avant d'atteindre sa demeure spirituelle. Wulguru est le plus affreux. Il affecte vaguement la forme d'un homme, dont il aurait plusieurs fois la taille. Il est constitué de morceaux d'écorce et de bois, joints avec des nœuds grossiers (péninsule du cap York).

Yowie/Whowie : cet esprit mesure près de six mètres de long et ressemble au varan goanna, mais il a six pattes au lieu de quatre et une tête énorme évoquant une grenouille. Il est très lent et demeure au sein d'une grotte, sur les berges du Murray. Il attaque et dévore tout ce qui vit (fleuve Murray, Nouvelle-Galles du Sud).



Le culte de la Chauve-souris des Sables

Le culte de la Chauve-souris des Sables



Le culte de la Chauve-souris des Sables est le seul représentant du Mythe du continent à avoir de l'importance. Son chef, le Dr Huston, l'a réorganisé selon une ligne multiraciale.

La Chauve-souris des Sables est un avatar de Nyarlathotep qui a toujours terrorisé les Kooris, même quand son culte était quasiment éteint. Mais Huston a apporté son énergie et ses connaissances pour organiser sa résurrection.

La Chauve-souris des Sables est une horreur sortie du Temps du Rêve, un ennemi du dieu de la nature, le Serpent Arc-en-Ciel. On dit qu'elle surgit telle une tempête de sable d'une grande caverne des cieux. Les Gadudjaras, dont la caverne originelle abrite une part de la Cité de la Grande Race, appellent cette forme noire l'Aile Affamée. Plus à l'Est, les Bindubis la connaissent comme le Mangeur de Visage.

Le numéro deux du culte est un sorcier aborigène nommé Kadaitcha. Grand chaman traditionnel, il permet à Huston d'avoir accès à l'Alcheringa. L'objectif de Kadaitcha est de redonner sa splendeur à l'Australie et de bouter les blancs incroyants hors de l'île-continent. Pour cela, il lui a été promis par la Chauve-souris des Sables que l'Australie régressera au niveau de ce qu'elle était au temps de sa splendeur il y a soixante mille ans, en fusionnant l'Alcheringa avec l'Australie moderne.

Interactions avec les investigateurs

Ce chapitre a de fortes chances de se placer en fin de campagne et ainsi de trouver les investigateurs avec quelques prouesses à leur actif. Huston sera au courant, mais il est trop pris par ses propres activités de culte et surtout, l'Australie est un vaste territoire. Ce sera donc aux abords des villes et près de la Cité que les joueurs devront redoubler de vigilance.

Effectifs

Le culte comprend quelques centaines d'adorateurs dans toute l'Australie. La plupart d'entre eux se concentrent dans les villes pour trouver de nouvelles recrues, ainsi que dans la Cité des Sables ou ses alentours. On y trouve aussi bien des autochtones kooris que des Australiens colons ou des immigrés, mais ils sont moins nombreux que les Natifs.

Le chef du Culte est le Dr Robert Huston. Celui-ci a fait renaître le Culte de la Chauve-souris des Sables, qui avait disparu depuis des centaines d'années. Il a été envoyé dans ce but par Nyarlathotep, qui l'a instruit lors du voyage du groupe dans l'Égypte ancienne et lui a donné cette mission.

Huston, un mégalomane, est quasiment le seul prêtre du culte. Il s'est adjoint des acolytes qui connaissent chacun quelques sortilèges et un sorcier aborigène nommé Kadaitcha. Les acolytes se chargent du tri psychologique des recrues potentielles. Dans leur cas, ajoutez 1D6 x 5 points de POU et 1D6 x 5 d'INT à l'adorateur moyen, ainsi que 20 % supplémentaires dans les compétences **Combat rapproché (gourdin du Culte)** et **Psychologie**. Ils reçoivent aussi 1D6 sortilèges choisis dans cette liste : *Contacter Nyarlathotep* (sous son avatar Chauve-souris), *Enchanter un Couteau*, *Épuiser le Pouvoir* (voir encadré sortilèges livret New York p 54), *Flétrissement*, *Invoquer une Horreur Chasseresse* et *Signe de Voor*. Normalement, on trouve 1D3 acolytes à Sydney et à Melbourne, et 1 à Perth, Port Hedland et Darwin. Kadaitcha, de son côté, était déjà versé dans les arts de la magie noire, mais surtout celui de l'Alcheringa. Huston recrute généralement ses adorateurs dans les bas-fonds de Sydney ou de Melbourne.



Serviteur de la Chauve-souris (blanc)

FOR	60
DEX	65
POU	50
CON	70
APP	75
EDU	85
TAI	75
INT	65

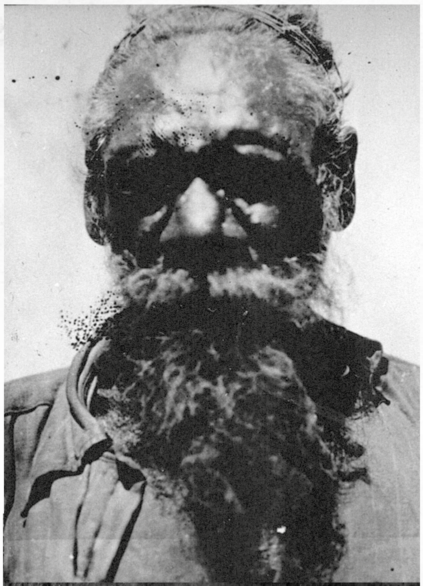
Points de Vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Gourdin du culte
  1D8 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Discrétion 50 % (25/10)
Entendre l'appel de la Chauve-souris 65 % (32/13)
Mythe de Cthulhu 11 % (5/2)
Trouver Objet Caché 60 % (30/12)

Langues
Anglais 55 % (27/11)
Pidgin 25 % (12/5)

Sortilèges
Un seul serviteur par groupe possède un ou deux sortilèges parmi cette liste : *Contacter Nyarlathotep* (l'avatar Chauve-souris), *Épuiser le Pouvoir* (voir encadré sortilèges livret New York p 54), *Flétrissement, Invoquer une Horreur Chasseresse, Signe de Voor*



Adorateur dévoué et prêt à tout (Koori)

Entre 17 et 60 ans

FOR	70
DEX	65
POU	50
CON	60
APP	40
EDU	5
TAI	50
INT	40

Points de Vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 points de dégâts
  Gourdin du culte *1D8 points de dégâts*
  (Lancer) 65 % (32/13)
  Boomerang de guerre *1D8 points de dégâts*

Compétences
Discrétion 55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu 10 % (5/2)
Parcourir l'Outback à la recherche d'infidèles 65 % (32/13)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)

Langues
Gadudjara 45 % (22/9)
Pidgin 15 % (7/3)

En s'appuyant sur les premiers travaux du psychologue Thorndike, il a conçu un test de personnalité que ses assistants imposent à chaque nouvelle recrue. Il dirige aussi une petite tribu de Kooris. Ceux-ci patrouillent aux abords de la Cité de la Grande Race et attaquent parfois les intrus. Ils vont aussi capturer d'innocents frères de race, pour les sacrifices du culte, jusque sur les terres aurifères de Pilbarra, loin à l'Ouest. Plusieurs centaines d'adorateurs de la Chauve-souris des Sables infestent maintenant l'Australie.

En ce qui concerne la Compagnie Maritime Randolph à Darwin, selon ce que vous souhaitez faire, Toddy Randolph peut être soit un membre du culte, soit un entrepreneur lambda n'ayant rien à voir avec les activités du culte, si ce n'est qu'il convoie des marchandises pour eux. Ce n'est pas le cas de son Koori, Billy Burraglong, qui sera un membre du culte de manière systématique, soit pour épauler Randolph, soit pour surveiller que les transports de marchandises du culte n'attirent pas l'attention.

À Cuncudgerie, le culte possède un petit poste avancé avec la boutique de Mortimer Wycroft, ce qui leur permet de surveiller l'activité de la région étant donné que toute personne désirant se rendre dans le désert va forcément passer par cette boutique.

Rites

Le culte dans les villes

Dans les villes, l'arme rituelle du culte est un gourdin d'eucalyptus poli, hérissé de clous acérés. Les adorateurs kooris du Grand Désert de Sable tuent avec des gourdins hérissés d'épines ou de dents et de griffes de chauve-souris.

Aucun rite n'est réalisé dans les villes pour ne pas attirer trop l'attention, les membres du culte qui veulent participer à certains d'entre eux doivent se déplacer pour participer aux rituels menés dans la Cité des Sables.

Les rituels du Culte au Temple du Dôme Pourpre

Le Temple du Dôme Pourpre est le centre rituel de la secte. Les pouvoirs des ténèbres y sont célébrés chaque semaine et trimestre.



Les rituels hebdomadaires

Pour les cérémonies hebdomadaires, les adorateurs allument un petit feu sur le sol près de l'autel (la pierre sacrificielle). Pendant qu'ils chantent et dansent autour du foyer, des milliers de chauves-souris tourbillonnent au-dessus d'eux. Les victimes sacrificielles, 1D3 au plus, courent entre deux rangées d'adorateurs nus armés du gourdin du culte et d'un fléau. Chaque fléau vient d'être trempé dans une mixture brune et gluante fraîchement préparée.

La mixture correspond à un poison fort. Son application superficielle, via coupures et piqûres, se traduit par un horrible boursouflement et noircissement de la victime. La mort intervient en 1D4 jours. Un vaccin antirabique a 50 % de chance de sauver le sujet. La victime survit généralement à son passage entre les rangs des adorateurs déchaînés et on l'attache alors à la statue de Nyarlathotep. C'est là qu'elle attend la mort, lentement drainée de ses points de magie et torturée de plus en plus intensément par la mixture hydrophobique.

Les cérémonies hebdomadaires sont généralement conduites par un acolyte, même s'il arrive qu'Huston y assiste à l'occasion. Quelque 1D10+20 adorateurs y participent. Le spectacle coûte 0/1D3 points de SAN.

Les rituels trimestriels

Les rituels trimestriels visent à invoquer la Chauve-souris des Sables. Huston dirige la cérémonie dans une obscurité totale pour honorer cet avatar de Nyarlathotep. La force psychique de la Chauve-souris, stimulée par les chants et tortures rituels des adorateurs, permet à tous les témoins de voir clairement les événements malgré le noir absolu. Cette étrange sensation, cette vision sans lumière, fait perdre 1/1D6 points de SAN à chaque investigateur.

Jusqu'à 1D10+9 hommes sont sacrifiés aux statues et au moins une victime est attachée à chaque représentation. Là encore, chacun des sacrifiés est d'abord battu entre deux rangs d'adorateurs acharnés. De plus, les femmes (leur nombre est égal à celui des victimes mâles) sont abominablement violentées, d'abord par les gardiens, puis par les adorateurs. Les rejetons de telles unions sont de monstrueux hybrides et représentent un danger même pour Huston. Ceux qui sont encore en vie ont été enfermés dans la nurserie, un lieu pointé sur la carte schématique. L'horreur de l'expérience précipite généralement la victime de ce viol rituel dans la folie. Dans bien des cas, elle ne survit pas à la naissance nécessairement difficile. Le spectacle de cette cérémonie coûte 2/2D6 points de SAN.

Le Grand Rituel d'ouverture

Il n'a lieu qu'une seule fois. Il permet à la fois d'ouvrir le Portail des Grands Anciens et de fusionner l'Australie avec l'Alcheringa.

Lieux de rencontre

Cité de la Grande Race

Le Culte de la Chauve-souris s'est installé dans la Cité de la Grande Race. Les adorateurs n'en utilisent pas la totalité, car la Cité est gigantesque et recèle un très grand nombre de dangers, dont la pésence de polypes volants, installés ici depuis des millénaires. Le centre du culte se trouve au milieu de la Cité, dans le Temple du Dôme Pourpre, qui est décrit en détail dans le chapitre consacré à la Cité de la Grande Race

Autres lieux

Il n'existe pas d'autre lieu de ralliement du Culte étant donné que les seuls rituels se déroulent au Temple du Dôme Pourpre. Les adeptes situés dans les villes se retrouvent directement chez eux ou dans des établissements discrets, ou bien sortent des grandes agglomérations pour se retrouver aux alentours, toujours dans des lieux à l'écart pour ne pas être dérangés.

Relations avec les autres cultes

Les échanges de matériel technique ou lié au culte passent par la Compagnie Maritime Randolph située à Darwin, une petite officine discrète.

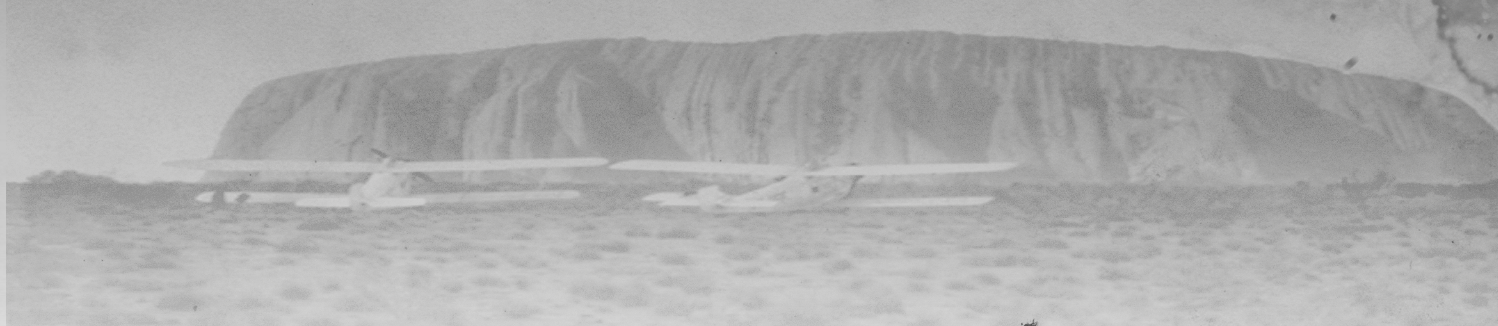
Huston entretient une correspondance importante avec ses deux acolytes du passé, M'Weru en Afrique et Penhew en Asie, plus encore avec ce dernier car Huston est l'ingénieur à l'origine des plans de la fusée.





L`aventure

Où les investigateurs s'enfoncent dans le désert australien à la recherche de ruines étranges. Entre rêve et réalité, les voici sous la coupe d'un machiavélique ennemi.



Fiche résumé

En quelques mots…

Divers indices entraînent nos explorateurs sur une piste qui passe par Port Hedland et Cuncudgerie, avant de s'enfoncer dans l'intérieur désertique de l'Australie occidentale. Les investigateurs ne peuvent compléter ce qu'ils savent de l'expédition Carlyle ni se libérer de la menace Huston sans venir à bout des activités des adorateurs dans le Grand Désert de Sable.

Enjeux

- **Localiser la Cité sous les Sables :** les investigateurs ont pu déjà acquérir des indices sur le culte australien lors des précédents chapitres. À leur arrivée en Australie, s'ils sont à l'écoute des différentes rumeurs qu'ils pourront glaner, ils pourront s'aventurer dans le désert et atteindre la Cité.
- **S'entretenir avec Robert Huston :** le docteur mégalomane pourra fournir des éclaircissements aux investigateurs sur les membres survivants qui organisent le complot ourdi par leur Dieu, ainsi que sur les événements qui se sont déroulés au Kenya et par la suite.
- **Empêcher le Grand Rituel et l'ouverture du portail vers l'Alcheringa (final) :** dans l'hypothèse où les investigateurs se sont déjà rendus au Kenya et à Shanghai, la campagne s'achève en Australie, lors du Grand Rituel et de l'ouverture du portail des rêves sur la Cité, menés par Robert Huston et Kadaitcha. Des centaines d'adorateurs sont présents pour assister à ce phénomène.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'Aplomb.
- Si les investigateurs sont confrontés au bunyip, ils acquièrent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs assistent au rituel dans la Cité sous les Sables, ils obtiennent également 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher le rituel et/ou démanteler le culte australien de la Chauve-souris des Sables, leur permet de regagner :
  - **Si le test d'INT est réussi :** la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - **Si le test d'INT est un échec :** 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché le rituel du culte (ou le Grand Rituel lors du final) et n'ont pas détruit le culte de la Chauve-souris des Sables, ils ne récupèrent aucun point de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Investigation	3/5
Action	2/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	5/5

Difficulté	Éprouvé
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	3 à 5
Type de personnages :	Tout type
Époque	Époque 1920

À l'affiche

Kadaitcha

Sorcier aborigène au service de Huston. Il travaille au rappel de l'Alcheringa sur terre pour restaurer le glorieux passé aborigène.

Robert Huston

Chef du Culte de la Chauve-souris des Sables, scientifique de l'expédition Carlyle. Il prépare l'ouverture d'un portail depuis la Cité de la Grande Race.

Mortimer Wycroft

Adorateur du Culte et passage incontournable à Cuncudgerie. Lui et ses hommes prendront en chasse les investigateurs au moindre faux pas.

Professeur David Dodge

Principal contact des investigateurs en Australie. Il réside à Sydney, chez le professeur Cowles. C'est un homme impétueux, prêt à partir à la recherche des secrets australiens sur un coup de tête.

Ambiance

Ici, nos aventuriers vont devoir localiser la Cité sous les Sables en s'aventurant dans le désert australien. Une bonne préparation sera nécessaire afin de ne pas succomber au rude climat et aux dangers qui regorgent dans le désert. La Cité qui abrite le complexe aménagé par Robert Huston, est immense ; des zones restent inexplorées et inutilisées. Les légendes et ragots racontés dans les bars par des rustres seront l'occasion d'orienter les joueurs suivant les souhaits du Gardien.
La rencontre avec Huston comblera leurs lacunes sur l'expédition Carlyle et ses membres ; il prendra grand plaisir à leur dévoiler ses plans avant de se débarrasser d'eux.

Pistes et indices liés au chapitre australien :

Références	Dénomination	Origine	Mène à...	Importance
Pistes et indices new-yorkais				
ADJ-NY-14	Mot du Dr Robert Huston	Boutique Ju-Ju	Ayers Rock, Le Grand Prêtre de la Chauve-souris des Sables	Haute
ADJ-NY-15	Principaux points de la récente conférence de Cowles	Presse, A. Cowles	Culte de la Chauve-souris, ruines de l'Australie occidentale, etc.	Secondaire
ADJ-NY-16	Diapositives surexposées d'un étrange monolithe	A. Cowles	Arthur MacWhirr à Port Hedland, environs de la Cité de la Grande Race	Secondaire
—	Entretien A. Cowles	A. Cowles	Pr David Dodge, à Sydney	Secondaire
Pistes et indices anglais				
—	Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)	Fondation Penhew	Compagnie Maritime Randolph	Secondaire
ADJ-LO-02	Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr	Livraisons à Compagnie Maritime Randolph	Haute
Pistes et indices égyptiens				
ADJ-CA-05	Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti	Artefacts égyptiens envoyés à la Compagnie Randolph	Haute
—	Pyramide Inclinée : la carte hémisphérique	Pyramide Inclinée	Désert de l'Australie occidentale	Haute
Pistes et indices kenyans				
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)	Livraisons à la Compagnie Maritime Randolph	Haute
Pistes et indices australiens				
ADJ-AU-01	Carnet de MacWhirr	Cowles ou Dodge (Sidney)	Alerte sur les attaques près de la Cité	Haute
—	Entretien A. Cowles ou Dodge	Cowles ou Dodge (Sydney)	Robert B.F. Mackenzie (Port Hedland)	Secondaire
—	Entretien Robert B.F. Mackenzie	Robert B.F. Mackenzie (Port Hedland)	Position de la Cité de la Grande Race	Secondaire
—	Rumeurs de Darwin	Darwin	Les Kooris du Grand Désert de Sable adorent un dieu Chauve-souris, le Grand Désert de Sable abriterait une fabuleuse cité, Johnny Bigbush, la Compagnie Maritime Randolph	Facultatif
—	Entretien Toddy Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)	Johnny Bigbush, Fondation Penhew, symbole du culte de la Chauve-souris	Haute
ADJ-AU-02	Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)	Londres : livraisons à la Fondation Penhew ; Australie : livraisons Mortimer Wycroft, étrange appareil, à Cuncudgerie, en passant par Port Hedland ; Shanghaï : livraisons à Ho Fong Import	Haute
—	Rumeurs de Cuncudgerie	Pub à Cuncudgerie	Accident minier dans l'Est, les Slattery, John Carver (alias Robert Huston) et Mortimer Wycroft,énormes oiseaux, Cité sous les sables, Dave le Gallois, À la recherche de Bill Buckley	Haute
—	À la recherche de Bill Buckley	Muldoon le Cinglé	Horrible créature près des Chutes du Dingo	Secondaire
ADJ-AU-03	Accident minier	Presse	Mortimer Wycroft, Dave le Gallois	Facultatif

Références	Dénomination	Origine	Mène à…	Importance
Pistes et indices australiens (suite)				
ADJ-AU-04	Des travailleurs disparus à la limite du Grand Désert	Presse	John Carver (Robert Huston)	Facultatif
ADJ-AU-05	La «cité souterraine»	Presse	Le Grand Désert de Sable	Facultatif
—	Merveilleuses Intelligences	Boutique Mortimer Wycroft	La Grande Race de Yith	Secondaire
ADJ-AU-06	Entretien Jeremy Grogan	Jeremy Grogan, au camp de mineurs	John Carver	Secondaire
—	Entretien avec les Kooris capturés	Le Grand Désert	La Cité sous les Sables, un être étrange qui sait tout, le retour du Père de Toutes les Chauves-souris	Secondaire
ADJ-AU-07	Notes à tous les acolytes	La Cité sous les Sables	Lignards, Robert Huston	Haute
—	Dieux de la Réalité	Manuscrit Huston	Australie : Montagne du Vent Noir, Muldjewangk, Kadaitcha ; Shanghaï : Ile du Dragon Gris	Haute
—	Un dossier rempli de plans et de notes	Bureau de Huston	Appareillage très sophistiqué	Secondaire
ADJ-AU-08	Lettre de Penhew	Bureau de Huston	Shanghaï : Aubrey Penhew	Haute
ADJ-AU-09 à 23	Aide jeu pour la fausse piste «Rêve de bunyip»	Presse	Rêve de bunyip	Facultatif
Pistes et indices chinois				
ADJ-SH-01	Extrait des registres du Ho Fong	Ho Fong Import	Équipement minier à Mortimer Wycroft (Cuncudgerie)	Haute



Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle

L'expédition Carlyle n'est jamais venue en Australie, car son aventure s'est terminée au pied de la Montagne du Vent Noir. Il n'y a donc aucune trace directe à retrouver de l'expédition dans ce pays.

Il y a en revanche le docteur Huston, chef du culte local, qui pourra fournir des éclaircissements aux investigateurs sur les membres survivants qui organisent le complot ourdi par leur Dieu, ainsi que sur les événements qui se sont déroulés au Kenya et par la suite. Les investigateurs ne pourront réaliser cette rencontre qu'en suivant les indications de Dodge, car, bien que Jack Brady ait cherché à retrouver Huston après avoir installé Carlyle à Hong Kong, il n'est jamais parvenu à le localiser.

Rappel chronologique

après le massacre de l'expédition en 1920, Huston quitte le Kenya pour parcourir l'Australie à la recherche d'un site favorable. Il parcourt avec quelques hommes le désert sous le nom de John Carver, tout en restaurant le culte de la Chauve-souris des Sables, puis finit par trouver la Cité fin 1923. Il s'attelle alors aux tâches de déblaiement ainsi qu'à la réalisation de plans pour la fusée de Penhew.

À la poursuite de Jackson Elias

Il n'y a aucune trace de Jackson Elias en Australie car cette étape ne faisait pas partie de son voyage – lui qui cherchait à découvrir la vérité sur l'expédition Carlyle.

Cependant, au cours de son périple et de ses rencontres, Elias a réussi à réunir certains éléments qui permettent aux investigateurs de retrouver la piste de Huston et de démanteler l'un des piliers des éléments du complot de Nyarlathotep, et de la sorte compléter très largement le travail d'Elias.

Dr E M Boyle

Boyle est un personnage de Lovecraft issu de la nouvelle *Dans l'Abime du Temps*. Il peut avoir été indiqué par Cowles pour permettre le lien entre cette aventure et les écrits du Maître pour des joueurs avertis.

Clore ici la campagne

Si le culte de la Chauve-souris des Sables est anéanti, ou si le Temple du Dôme Pourpre est détruit, la cérémonie lors de l'éclipse de soleil ne pourra pas se dérouler correctement et le portail ne pourra pas s'ouvrir. Cependant, les cultes à Shanghai et au Kenya seront toujours présents et en mesure de corriger ce qui n'aura pas fontionné au final, lors de l'éclipse du 14 janvier. Ce n'est donc que partie remise et la fin de ce chapitre ne peut être considérée comme une victoire sur le long terme.

Les investigateurs auront en revanche gagné un temps important avant qu'une nouvelle éclipse ne puisse être utilisée pour ouvrir un nouveau portail.

Parcourir l'Australie

De par sa taille, le territoire australien est abordé par emplacement géographique, plus précisément selon les villes où se trouvent les investigateurs. Les choix possibles sont les suivants :

- **Cuncudgerie** : cette ville minière imaginaire, située à cent quarante kilomètres au sud de Port Hedland, marque les portes du Grand Désert australien. On y trouve la boutique de Mortimer Wycroft et le spectre de Bill Buckley. De nombreuses rumeurs y abondent.
- **Darwin** : c'est dans cette ville que se trouve la Compagnie Maritime Randolph, d'où sont expédiées et réceptionnées les marchandises du culte australien.
- **Sydney** : le professeur Cowles et sa fille y sont présents d'août à septembre ; le professeur David Dodge séjourne dans leur maison toute l'année.
- **Melbourne** : cette ville ne présente que peu d'intérêt en dehors de sa voie de chemin de fer Sydney-Melbourne.
- **Port Hedland** : les investigateurs peuvent y faire la connaissance de Robert B.F. Mackenzie et apprendre la localisation de la cité dans le désert découverte par Arthur MacWhirr.
- **Perth** : la ville ne recèle aucune piste sur le culte de la Chauve-souris des Sables. En revanche, les investigateurs entendront parler de « l'Éventreur du fleuve (cf. *Fausse piste : rêve de bunyip* page 95). Depuis Perth, il est possible de rejoindre les villes de Darwin, Sydney ou Port Hedland. Coles leur a peut-être signalé à Perth le Dr E.M. Boyle pour ses connaissances des trditios et artefacts kooris.

Rumeurs dans les journaux

Les aides de jeu suivantes illustrent les rumeurs les plus persistantes. Elles peuvent être trouvées dans les journaux à Darwin, Cuncudgerie, Port Hedland (par exemple dans un hôtel ou une boutique si, comme à Cuncudgerie, il n'y a pas de journal attitré). À vous de les distiller au fur et à mesure de la progression de vos joueurs dans l'Outback.

Aide de jeu AU-03 : un accident minier ?

Utilité de ce document : une piste sur les activités de Mortimer Wycroft et une bonne raison de venir le trouver… - avec méfiance.

Aide de jeu AU-04 : des travailleurs disparus à la limite du Grand Désert

Extrait d'un article paru dans un journal local.

Utilité de ce document : cet article permet d'attirer l'attention sur un certain John Carver. Ce dernier n'est autre que Robert Huston, mais il faudra approfondir la piste pour découvrir ce lien.

Aide de jeu AU-05 : La Cité sous le désert

Extrait d'un article paru dans un journal local.

Utilité de ce document : la légende parle d'une cité dans le Grand Désert de Sable.

Sydney

Les investigateurs s'arrêteront peut-être à Sydney avant de se rendre en Australie occidentale. Cowles vit à Sydney et c'est dans le bureau de son bungalow qu'est rangé le journal de MacWhirr, l'homme qui a découvert la Cié de la Grande Race en 1921 (cf. aide de jeu AU-01 _page 46).

Si les investigateurs sont présents à Sydney d'août à septembre, ils y trouveront Cowles et sa fille. Ces derniers seront aux États-Unis le reste de l'année.

Cowles a laissé sa maison au professeur David Dodge, un de ses collègues de l'Université de Sydney. Ce célibataire arrive au terme de sa session de cours pour cette année et prendrait bien des vacances ailleurs. Une lettre de Cowles lui ôte toute suspicion à l'égard des

ACCIDENT MINIER ?

Des rumeurs persistantes font état d'un grave accident minier dans une concession de l'Est. Notre reporter dépêché dans la communauté de Cuncudgerie y a recueilli plusieurs témoignages concordants. Selon des responsables du syndicat minier, l'incident aurait causé la mort de près de vingt-cinq personnes. Un mineur qui a souhaité conserver l'anonymat, évoque l'incident en ces termes : « Sûr que c'est pas la première fois que ça arrive, et on devrait pas laisser faire.

Moi et mon cobber Derby Dave le-Gallois on travaillait chez un fourgueur quand un Yank de la compagnie est venu chercher une mob de miniers. Des blokes qui savaient tout juste tenir une pelle, mais qui ne rechignaient pas au yakka. Le Yank proposait même une avance ! La goutte me mordait méchamment la patte, mais Derb flairait le lurk. Alors il a demandé ses gages à Mr. Wycroft pour tenter sa chance dans les mines de l'Outback, à l'Est. Il n'en est jamais revenu, fair dinkum ! »

« On a posé des questions, mais on n'a pas eu réponse franche. Jusqu'à la côte, tout le monde garde son bec bien cloué. Preuve que c'est politique : c'est l'argent de la compagnie qui fait tenir le damper. Pour les cols blancs, c'est bien clair que notre dos ne vaut pas un zack. Et je ne parle même pas des diggers chinois. Condoléances aux familles. » Selon les autorités locales qui n'ont pas commenté les témoignages recueillis par notre reporter, il ne s'agirait que de rumeurs propagées. Nous remercions nos lecteurs pour toute nouvelle information qu'ils pourraient nous transmettre.

Aide de jeu AU-03 - Un accident ?

FIÈVRE DE L'OR

Une nouvelle bagarre de bar a fait deux blessés graves samedi dernier à Cuncudgerie. C'est le sixième incident en moins d'un mois.

La forte affluence de miniers volontaires et la promiscuité conséquente pourraient expliquer l'échauffement général. Un commerçant local confie à notre journal :

« Cuncudgerie est habituée aux travailleurs saisonniers, mais ces dernières semaines, les mineursaffluent comme des dingos autour d'une côtelette ! Toute cette histoire d'or et d'Américain farfelu leur monte à la tête, vous savez ce que c'est que le bouche-à-oreille. Laissez donc cent bougres fâchés d'être venus pour rien noyer leur frustration dans la boustanche, vous verrez le résultat ! En attendant, nos petits commerces en pâtissent. Il serait temps que les autorités prennent leurs responsabilités. »

Sur les causes de l'affluence inhabituelle des travailleurs :

« Il y a quelques temps, un Gentleman américain est venu recruter tous les travailleurs de Cuncudgerie qui étaient assez sobres pour l'écouter et assez ivres pour le suivre. John Carver ou quelque chose dans le genre. Il s'agissait d'ouvrir un nouveau puits de mine dans le Bush. On voyait tout de suite que le nabab n'y connaissait rien, mais les gars ont tous accepté.

Il y avait la paye, la prime et tous les secrets que faisait l'Américain. Par ici, tout le monde sait que cachotterie c'est le second mot pour dire or. A ce qu'on dit, la trentaine de gars a été grassement payée pour creuser un grand puits sur une douzaine de yards et a touché une grosse prime pour ne pas raconter l'histoire. Il y en a qui disent qu'ils fêtent encore leur bonne étoile à Darwin où ils ont touché le reste de leur paie, les poches pleines de pépites. Avec des contes de fées pareils, pas étonnant que tout le monde vienne tenter sa chance par ici. Si ce Monsieur Carver remet les pieds dans notre ville, on l'accueillera avec la note des dégâts. »

Aide de jeu AU-04 - Des travailleurs disparus à la limite du Grand Désert

UNE LÉGENDE AUSTRALIENNE : LA CITÉ SOUS LE DÉSERT

Les réjouissances d'Halloween approchent à grand pas. Comme chaque année, notre rédaction vous propose de redécouvrir une légende australienne de circonstance.

Des rumeurs espacées mais tenaces parmi les natifs et les caravaniers relatent l'existence d'une cité enfouie dans le Grand Désert de Sable. Des voyageurs confirment ces curieuses histoires de boyaux souterrains, de conduits ensablés et de cavernes enfouies. On dit qu'à sa surface, les sables se déplacent malicieusement, invitant l'infortuné explorateur vers d'inquiétantes galeries.

Nul n'a pu formellement rendre compte de l'existence de cette cité. Les volontaires sont généralement découragés par les rumeurs locales. Les conversations au coin du feu y évoquent de mystérieuses disparitions d'hommes et de bêtes. Les récits les plus enfiévrés jurent même l'endroit hanté par des choses malveillantes.

L'arrivée du 31 octobre vous donne une occasion toute trouvée pour partir à la rencontre de cette légende. Pourquoi pas à l'occasion d'un bivouac frissonnant et poétique en bordure de désert ?

Aide de Jeu AU-05 - La Cité sous le désert

1921

7 mars

Jock Kuburaga prétend que des Abos nous suivent. Bien étrange, si c'est vrai. Ces primitifs ont appris à craindre les fusils et le goût prononcé de notre guide pour leur usage. Pour ce que j'en sais, ils ont plutôt l'habitude de déguerpir dès que l'homme blanc arrive.

8 mars



1921

21 mars

Nous sommes à peu près aussi loin de Joanna Spring que du puits des séparations, à l'est d'une terrible ligne de lacs desséchés. La chaleur est abominable. Nous n'espérons plus beaucoup : on ne trouvera rien dans ce désert et certainement pas d'affleurement de quartz ! Les indications de L. sont systématiquement erronées. Ses compétences en cartographie relèvent du charlatanisme. Aujourd'hui, nous avons repéré plusieurs oiseaux gigantesques qui planaient mollement loin au-dessus de nous. Que font-ils là et où peuvent-ils se rendre ?

22 mars

Aujourd'hui, vers midi, nous avons retrouvé Jock partiellement enterré dans une ravine. Son corps était raboté et couvert de centaines de petites piqûres, comme s'il était passé à la sableuse. Nous l'avons inhumé, bien sûr. Ses conseils nous manqueront, de même que ses compétences de chamelier.

1921

23 mars

Nous avons découvert ce qui semble être les ruines d'une antique cité surgissant des dunes mouvantes ! Je pense avoir réussi plusieurs bonnes photographies de cette stupéfiante trouvaille, même si six de mes plaques seulement ont survécu à la chaleur. Si l'on se fie à l'érosion apparente, ces blocs et ces colonnes auraient plus de 10 000 ans ! Incroyable !

24 mars

Quatre chameaux ont été tués dans l'attaque de la nuit dernière. J'ai vu au moins deux Abos et l'obscurité en cachait certainement d'autres. Je suis sûr d'en avoir touché un. C'est la fin de notre expédition ; il nous faut rentrer à Cuncudgerie et signaler cet accrochage. La nuit ne cachait pas que des hommes. J'ai vu des formes bien trop grandes pendant l'attaque. Le cadavre de Vieux Sam, le chameau, le prouve bien. Sa dépouille est rabotée et transpercée – comment décrire la chose ? – comme celle du pauvre Jock. L'attaque n'a pas duré plus de deux minutes et je ne peux pas croire que des mains humaines aient pu infliger autant de blessures en si peu de temps. Mais qu'est-ce que cela pouvait être ?

Aide de jeu AU-01 - Carnet de MacWhirr.

Professeur Anthony Cowles

(Allié) - *Professeur d'anthropologie, 46 ans*

Cowles et sa fille seront en Australie d'août à septembre 1925, à Arkham le reste du temps. Ils accompagneront les investigateurs s'ils le peuvent.
Note : les Cowles peuvent accessoirement servir de personnages joueurs si nécessaire.

FOR	50
DEX	55
POU	70
CON	60
APP	60
EDU	90
TAI	55
INT	85

Points de Vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 78
Points de Magie : 14

Combat
- Esquive 35 % (17/7)
- Combat à distance (fusils) 25 % (12/5)
  Cal. 12 (pompe)
  4D6/2D6/1D6 points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
  1D3 points de dégâts

Compétences

Anthropologie	60 % (30/12)
Archéologie	45 % (22/9)
Bibliothèque	80 % (40/16)
Captiver son auditoire	70 % (35/14)
Conduite	50 % (25/10)
Crédit	50 % (25/10)
Droit	15 % (7/3)
Équitation	25 % (12/5)
Histoire	35 % (17/7)
Mythe de Cthulhu	3 % (1/0)
Naturalisme	30 % (15/6)
Occultisme	15 % (7/3)
Persuasion	45 % (22/9)
Psychologie	45 % (22/9)
Savoir	
Savoir ès culture aborigène	65 % (32/13)
Savoir ès cultures polynésiennes	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)
Veiller sur sa fille	75 % (37/15)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Grec	35 % (17/7)
Latin	20 % (10/4)
Pidgin	10 % (5/2)

Miss Ewa Seaward Cowles

Étudiante et fille respectueuse, 20 ans

FOR	65
DEX	75
POU	70
CON	70
APP	90
EDU	80
TAI	50
INT	80

Points de Vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 70
Points de Magie : 14

Combat
- Esquive 37 % (18/7)
- Combat à distance (armes de poing) 40 % (20/8)
  Revolver cal. 45 *1D10+2 (E) points de dégâts*
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
  1D3 points de dégâts

Compétences

Anthropologie	40 % (20/8)
Archéologie	20 % (10/4)
Arts et métiers (photographie)	25 % (12/5)
Baratin	35 % (17/7)
Bibliothèque	30 % (15/6)
Conduite	30 % (15/6)
Crédit	40 % (20/8)
Équitation	70 % (35/14)
Médecine	20 % (10/4)
Persuasion	25 % (12/5)
Privilégier ses études	70 % (35/14)
Savoir	
Savoir ès cultures polynésiennes	70 % (35/14)
Sciences	
(astronomie)	20 % (10/4)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)
Veiller sur son père	75 % (37/15)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Arabe	15 % (7/3)
Pidgin	20 % (10/4)

investigateurs. Il ouvre de grands yeux si on lui parle de la découverte dans le Grand Désert de Sable, Cowles ne lui ayant encore rien dit (car il craint que l'impétueux Dodge n'aille jouer l'explorateur solitaire avant que lui-même ait pu trouver le financement pour une expédition respectable). Dodge essaiera d'accompagner les investigateurs à la Cité si l'opportunité se présente (n'oubliez pas que l'équipe devra inclure une personne compétente en **Orientation** si elle veut atteindre la cité enfouie). Il ne craint pas de manquer la prochaine rentrée universitaire ; avec une telle découverte, sa carrière sera assurée et il pourra choisir une chaire dans n'importe quelle université ou presque.

Dodge pourrait être recruté en tant que personnage joueur. Il a grandi en Australie occidentale et connaît bien le pays et ses habitants. Il est blond et mesure 1,80 m pour 80 kg. C'est un homme ouvert et optimiste, aux avant-bras couverts de taches de rousseur.

Aide de jeu AU-01 : Carnet de MacWhirr

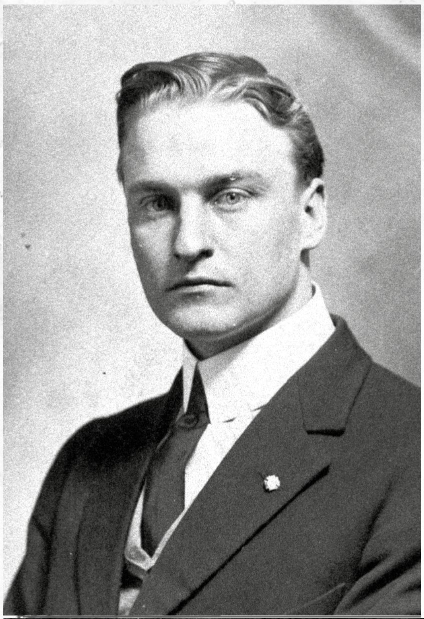
C'est un carnet de 10 x 15 cm. L'année 1921 est imprimée sur sa couverture marron de tissu collé. Chaque page est séparée en deux journées ; des lignes horizontales viennent guider l'écriture. Ce petit livret est bourré de notes. L'écriture, précise malgré les bavures régulières de l'encre, est celle de MacWhirr.

Utilité de ce document : suggère que le culte de la Chauve-souris des Sables est à l'origine des attaques contre l'expédition MacWhirr et que les agresseurs disposaient d'une assistance surnaturelle.

Darwin

Les investigateurs ne devraient normalement se rendre à Darwin que s'ils arrivent de Shanghai. Le repaire de Huston dans le désert est presque trois fois plus éloigné de Darwin qu'il ne l'est de Port Hedland ou Cuncudgerie. S'ils se décident d'abord pour Port Hedland, déménagez-y la plupart des éléments susceptibles d'être découverts à Darwin, en particulier Toddy Randolph et sa compagnie maritime.

Située sur une étroite péninsule, Darwin n'est qu'une agglomération de quelques milliers d'habitants. C'est pourtant la plus grande ville à des milliers de kilomètres à la ronde, dans ce vide australien bien représenté par le Territoire du Nord. La proximité du



L'utilisation des rumeurs

Celles-ci pouvant apporter beaucoup à l'ambiance de ce chapitre, n'hésitez pas à les utiliser. Certaines pourront se limiter à un lieu en particulier, mais d'autres pourraient bien se répandre dans toute la région (ou le pays si quelque chose d'incroyable se préparait), prenant ainsi plus de consistance.

Professeur David Dodge

(Allié) - Professeur d'archéologie (non-titulaire), 34 ans

Au début de l'aventure, le professeur David Dodge, archéologue de l'Université de Sydney, se trouve dans la maison de Cowles qui lui a été prêtée. Dodge a grandi en Australie occidentale et connaît bien le pays et ses habitants. Il est blond et mesure un mètre quatre-vingts pour quatre-vingts kilos. C'est un homme ouvert et optimiste, aux avant-bras couverts de taches de rousseur. Dodge est un célibataire de trentre-quatre ans qui arrive à la fin de ses cours pour cette année et qui prendrait bien des vacances ailleurs.

FOR	80
DEX	65
POU	55
CON	85
APP	60
EDU	90
TAI	85
INT	85

Points de Vie : 17
Impact : + 1D6
Carrure : + 2
Mouvement : 7
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 11

Combat

- Esquive 50 % (25/10)
- Combat à distance (armes de poing) 60 % (30/12)`Revolver cal. 45
  1D10+2 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 + 1D6 points de dégâts
  (Lancer) 40 % (20/8)
  Boomerang de guerre
  1D8 + 1D6 /2 points de dégâts

Compétences

Anthropologie	40 % (20/8)
Archéologie	65 % (32/13)
Arts et métiers (enseignement)	65 % (32/13)
Baratin	45 % (22/9)
Bibliothèque	50 % (25/10)
Conduite	40 % (20/8)
Crédit	20 % (10/4)
Discrétion	30 % (15/6)
Histoire	25 % (12/5)
Persuasion	40 % (20/8)
Pilotage (bateau)	45 % (22/9)
Premiers soins	40 % (20/8)
Psychologie	20 % (10/4)
Savoir — Savoir ès culture koories	50 % (25/10)
Survie (Outback)	70 % (35/14)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Arabe	30 % (15/6)
Grec	20 % (10/4)
Pidgin	10 % (5/2)

sud-est asiatique et une ruée vers l'or remontant à un demi-siècle lui donnent une diversité raciale rare en Australie. Si vous le désirez, vous pouvez vous amuser à dépeindre cette respectable communauté anglo-saxonne comme une étouffante ville champignon des tropiques avec bagarres, aventures louches et argent facile.

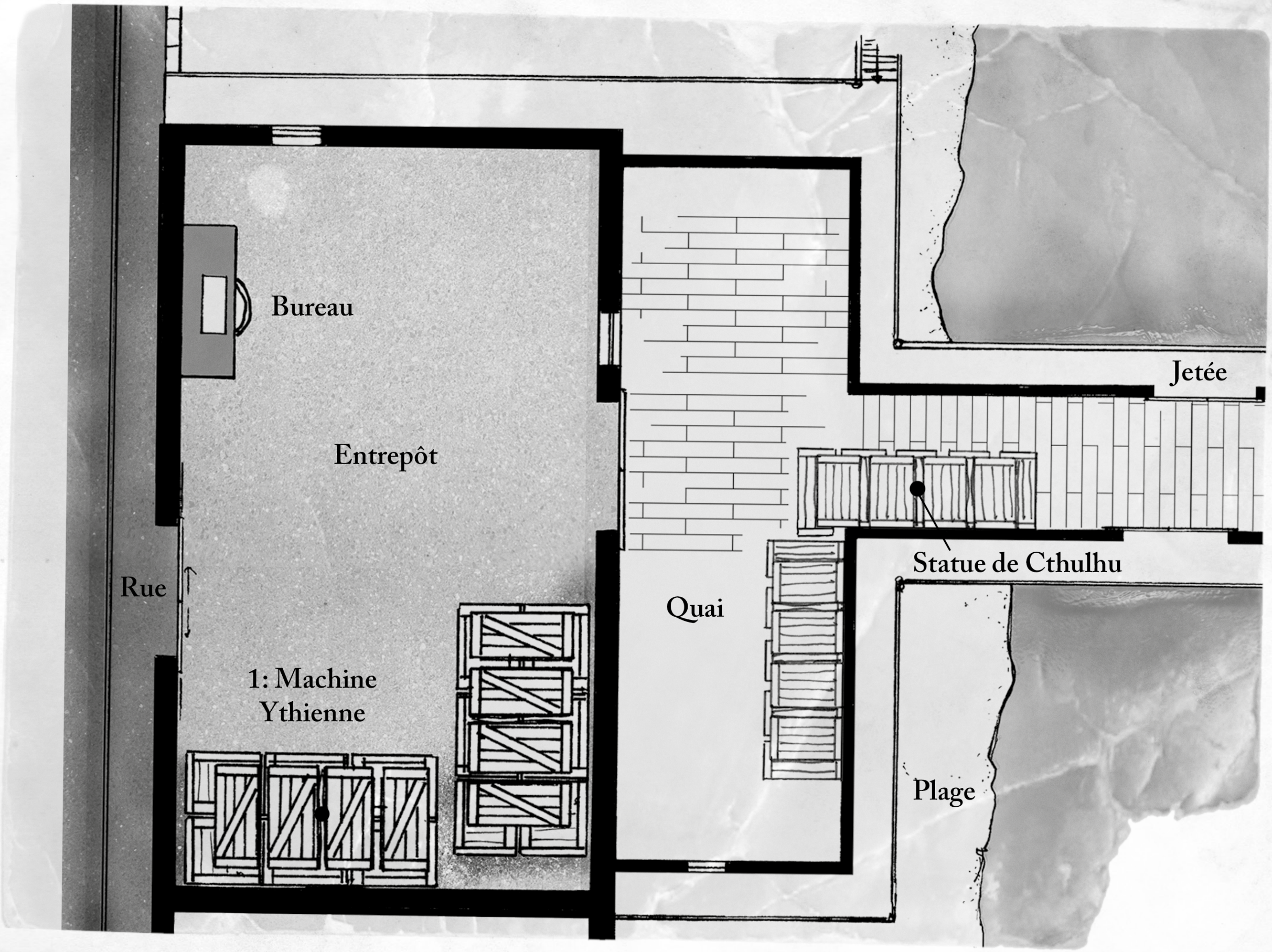
Avec une telle mise en scène, les investigateurs ne s'étonneront pas de l'abondance de rumeurs rencontrée à Darwin. Les informations qui suivent peuvent leur être confiées indifféremment par des acteurs qui ne manquent pas (agents de police, commerçants, tenanciers de bar, gardiens de bestiaux, matelots, etc.). Les pubs étant nombreux, la chasse aux rumeurs peut être entièrement menée à bien au *Bertram's Outback Inn*. Dans ce temple de la bière, chaque nouvelle rumeur leur coûte une livre australienne (une livre anglaise à peu de chose près) en tournée générale. Si cela pose un problème de liquidités, chacun des éléments suivants n'est obtenu qu'après la réussite d'un test de **Baratin**, **Crédit**, **Écouter** ou **Persuasion** :

- Certains Kooris du Grand Désert de Sable adorent un dieu chauve-souris passablement inquiétant. Des cadavres ont été retrouvés par des caravaniers et des gardiens de troupeaux. Les victimes étaient infectées et couvertes de centaines de minuscules piqûres.
- Le patron d'une caravane de chameaux aurait vu de ses yeux le dieu chauve-souris et l'aurait décrit comme la pire chose qu'il n'ait jamais rencontrée. Malheureusement, il est en train d'accomplir son circuit régulier et ne sera pas de retour avant des mois.
- Un blanc complètement dément serait à la tête du culte, mais les railleurs considèrent que « blanc » signifie simplement « métis ».
- Un nouveau conte koori circule selon lequel le Grand Désert de Sable abriterait une fabuleuse cité. Buddaï, un grand vieillard qui dort la tête dans son bras replié, ronfle sous cette cité. Un jour, il se lèvera pour dévorer le monde. Ce conte est attribué à un Koori, Johnny Bigbush, qui travaille pour la Compagnie Maritime Randolph, à Darwin.

La Compagnie Maritime Randolph

Ce petit bâtiment se trouve dans les environs des quais. Le propriétaire, Toddy Randolph, est une brute obèse qui ne se départ de sa mauvaise humeur qu'en compagnie de ses pairs ivrognes. L'entrepôt contient diverses marchandises et de la contrebande. Une dénonciation aux douanes exposerait Randolph à une amende ou à une peine de prison suivant la nature du stock illégal au moment de la perquisition. Randolph dort dans son entrepôt sur une couchette moisie, juste à côté de son bureau à cylindre.

Interrogé à propos de Johnny Bigbush, Randolph répond que le



Plan de la compagnie maritime Randolph

Koori était un faiseur d'histoires et qu'il l'a licencié il y a des semaines de cela. Il pense qu'il est rentré dans son clan, près du fleuve Daly, à peut-être cent cinquante kilomètres au sud. Il ne sait rien de plus sur son employé ou les légendes kooris.

Pendant que les investigateurs discutent avec lui, ils remarquent, sur une réussite de **Trouver Objet Caché**, une caisse adressée à la Fondation Penhew à Londres et marquée du symbole du culte de la Chauve-souris. Elle se trouve au sommet d'un empilement instable au bord du débarcadère. S'ils savent ce qui se cache derrière la Fondation Penhew, l'un d'eux peut discrètement (réussite d'un test de **DEX** avec un dé malus) la bousculer et l'envoyer s'éclater dans la vase en contrebas. S'ils ignorent tout de la Fondation Penhew, une réussite au test de **POU** avec un dé malus se traduit par un faux mouvement qui a les mêmes résultats.

En contrebas, le bois d'emballage n'a pas résisté au choc et le contenu de la caisse est visible pour tous : une idole de bois haute d'environ un mètre. De facture koori, elle est couverte de lignes géométriques blanches et représente une créature humanoïde glabre, si ce n'est d'étranges moustaches épaisses, comme des tentacules. Bras et jambes se terminent par des sortes de nageoires. Les yeux sont ronds, avec des facettes irrégulières qui leur confèrent une expression cruelle. C'est une excellente représentation de Cthulhu si l'on considère que l'artiste n'a pu faire poser le dieu.

Randolph, bien sûr, maudit les maladroits et les chasse de sa propriété.

S'ils décident de revenir plus tard pour chercher des indices, ils constatent que Toddy Randolph et l'ouvrier qui lui reste, Billy Burraglong, sont attablés dans un pub plus bas dans la rue ; apparemment, ils en ont pour des heures. Une réussite en **Crochetage** vient à bout de la serrure, à moins que les investigateurs ne forcent la porte (FOR 50).

Aide de jeu AU-02 : Extrait du livre de comptes de la Cie Randolph

Utilité de ce document : outre les interactions présentées dans ce registre, c'est la nature même de certaines marchandises qui devrait attirer l'attention des investigateurs.

> ### À propos de Johnny Bigbush
>
> Ancien Koori de la Compagnie Maritime Randolph. Ce personnage ne peut pas être rencontré, il ne sert qu'à amener les investigateurs vers la Compagnie.

L'équipement minier et les curiosités technologiques ne devraient laisser aucun joueur indifférent. Cf. l'encadré *Axes, rouages et miroirs*, page 51.

Le seul élément intéressant est rangé dans le bureau à cylindre de Randolph, dûment fermé à clé (FOR 205). C'est le livre de comptes de l'année 1925, le seul livre de l'entrepôt *(voir p. 122)*. Divers envois à un dénommé Mortimer Wycroft à Cuncudgerie y sont enregistrés ; la marque du culte de la Chauve-souris figure à côté de chacun d'eux. Les livraisons sont transportées par mer jusqu'à Port Hedland, avant de gagner Cuncudgerie par le rail. La même marque figure à côté des envois destinés à Ho Fong Import à Shanghai et de la livraison prévue



Toddy Randolph

(Ennemi) - Entrepreneur alcoolique, 46 ans

Toddy Randolph est le propriétaire de la compagnie maritime Randolph. Cet alcoolique de quarante-six ans est constamment énervé et passera son temps à râler sur quiconque viendra dans son entrepôt.
Cet homme de taille moyenne, obèse et mal vêtu est toujours grossier, même avec ses clients. Son nez rougi et déformé est le signe évident de son alcoolisme chronique.

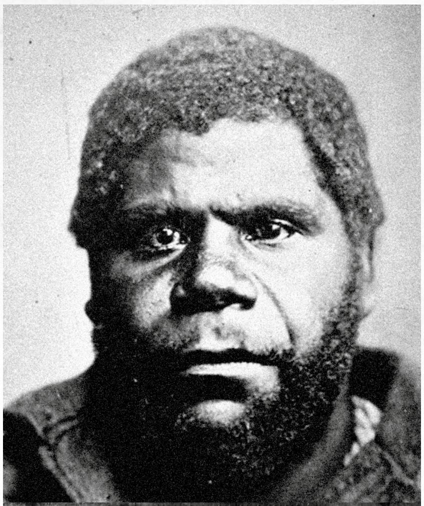
FOR	65
DEX	55
POU	50
CON	60
APP	55
EDU	30
TAI	70
INT	60

Points de Vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 6
Santé Mentale : 24
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 27 % (13/5)
- Combat à distance (armes de poing) 50 % (25/10)
  Revolver cal. 38
  1D10 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 + 1D4 points de dégâts

Compétences

Baratin	40 % (20/8)
Comptabilité	35 % (17/7)
Crédit	20 % (10/4)
Persuasion	50 % (25/10)
Pester	65 % (32/13)
Remplir des formulaires	55 % (27/11)
Langues	
Anglais	45 % (22/9)



Billy Burraglong

Acolyte secret du culte, 29 ans

FOR	75
DEX	85
POU	50
CON	80
APP	45
EDU	5
TAI	50
INT	45

Points de Vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Gourdin du culte *1D8 + 1D4 points de dégâts*

Compétences

Défendre le culte	65 % (32/13)
Discrétion	50 % (25/10)
Psychologie	20 % (10/4)
Savoir	
Savoir ès culture koorie	30 % (15/6)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)
Langues	
Pigdin	45 % (22/9)

Sortilèges
Contacter Nyarlathotep (l'Avatar Chauve-souris), *Épuiser le Pouvoir* (voir encadré sortilèges chapitre américain p 54), *Flétrissement*, *Signe de Voor*.

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à « Conseils sur l'utilisation des registres » p. 17 du chapitre américain.

pour la Fondation Penhew à Londres. Dans ce dernier cas, deux caisses sont enregistrées dans le livre alors que les investigateurs n'en trouvent à priori qu'une.

La marque dans le livre de comptes indique les expéditions réalisées pour le compte du culte, qui sont payées double tarif. Randolph avait toutes les raisons de s'agacer quand la caisse est tombée.

Il faut 6D10 minutes pour localiser la seconde caisse, une fouille pendant laquelle divers ivrognes font de bruyants passages devant l'entrepôt. À moins que vous ne jugiez qu'il est temps pour un peu d'action, aucun d'entre eux n'est Randolph. S'il finit tout de même par rentrer, évitez l'échange de coups de feu ; il reste trop de choses à faire pour perdre la moitié de l'équipe à Darwin.

La seconde caisse contient un étrange appareil tout en axes, rouages et miroirs. Haute de soixante centimètres pour une base de trente centimètres de côté, la chose arbore ce qui semble être un viseur ou une lunette. Il s'agit d'une des machines à contacter les esprits de la Grande Race de Yith. Huston a récupéré cet artefact dans la Cité de la Grande Race. Dans une lettre jointe à l'appareil, il le décrit comme un *« outil de repérage à courte portée utilisé par les Yithiens*



Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
Le Culte de la Chauve-souris des Sables	Cie Randolph (Darwin)	Aide de jeu AU-02	Londres : Fondation Penhew Australie : Cie Randolph (Darwin/Cuncudgerie) Shanghai : Ho Fong Import

Axes, rouages et miroirs

Un examen de l'engin et un test Majeur de **Mécanique** permettent à un investigateur de mettre en marche cet appareil autonome. Avant cela, une réussite en **POU** rappelle éventuellement aux investigateurs qu'un programme d'essai est plus facile à conduire en laboratoire que dans un entrepôt et qu'ils devraient attendre pour découvrir ses fonctions. Mais s'il est bel et bien mis en marche et que quelqu'un place son œil dans le viseur, il tombe immédiatement dans le coma. Son esprit remonte le temps jusqu'à l'ère antédiluvienne où la Cité de la Grande Race était florissante, tandis que celui d'un Yithien vient occuper le corps du personnage. L'esprit de celui-ci est piégé dans le corps d'un Yithien pendant 1D4 semaines, ce qui provoque une perte de 3 points de SAN pour chaque semaine de ce séjour.
Le membre de la Grande Race qui s'installe dans le corps de la victime est encore incapable de s'en servir pour parler ou communiquer de toute autre façon. Le visage de l'investigateur est secoué d'étonnantes grimaces et contorsions. Après 1D3+1 jours, l'hôte commence à comprendre le fonctionnement de son nouveau corps et s'entraîne à son usage. Il inspecte le bâtiment qui l'entoure, lit avidement journaux, livres et magazines puis réintègre son lit où il feint l'inconscience, préférant en apprendre autant que possible avant d'interagir avec les créatures du lieu. Il examine son point d'arrivée afin de décider si la récolte potentielle d'informations justifie un transfert de durée normale (cinq ans). Dans notre cas, le Yithien finit par juger que Darwin (ou Port Hedland) n'est pas le centre culturel dont il a besoin et rentre chez lui après 1D4 semaines. Quand l'explorateur de la Grande Race retrouve son propre corps, l'investigateur se réveille dans le sien. Il est visité par les mêmes souvenirs éclair que la victime de *Dans l'Abîme du Temps* et, comme elle, retrouve rapidement toute sa mémoire s'il parcourt les ruines australiennes de la Cité de la Grande Race. Vous pouvez jouer de ces souvenirs, qui assaillent la victime à chaque réussite Extrême d'un test de POU, pour construire une ambiance appropriée ou aiguiller les joueurs. L'investigateur concerné pourra aussi servir de guide à l'équipe quand elle pénétrera dans la vaste cité mystérieuse des Yithiens.



Port Hedland

Le village de Port Hedland est le terminus de la petite ligne ferroviaire qui traverse la région de Pilbarra. D'importants dépôts aurifères ont été découverts dans ces basses collines aplaties. Les exploitations les plus riches se trouvent en tête de ligne, à Cuncudgerie, à cent quarante kilomètres au sud du village portuaire. Les investigateurs passeront certainement par Port Hedland avant d'atteindre Cuncudgerie, point de départ naturel d'une expédition vers la Cité de la Grande Race.

S'ils sont accompagnés par David Dodge ou détiennent une lettre d'introduction du professeur Cowles, ils peuvent se faire inviter chez Robert B.F Mackenzie. Celui-ci indique qu'Arthur MacWhirr, un citoyen respectable et digne de confiance, était absolument convaincu de la réalité de sa découverte dans le désert. Une réussite de **Psychologie** montre que Mackenzie n'entretient aucun doute à ce propos.

C'est étrange, indique Mackenzie, mais un Américain lui a rendu visite il y a quelques années et lui aussi s'intéressait aux photographies et notes de MacWhirr. Il n'a pas dit comment il avait appris l'existence de ces documents. Après s'être fait prêter leur quasi-totalité, « M John Carver » s'est tout simplement volatilisé. Quel manque d'égards ! Si les investigateurs ont une photographie de Robert Huston, Mackenzie le reconnaît avec force exclamations. Huston/Carver est son voleur ! Les quatre plaques et le journal de MacWhirr sont les seuls éléments qu'il n'a pu faire disparaître.

S'ils lui font part de leur volonté de s'enfoncer dans l'Outback, Mackenzie peut leur réserver par télégraphe des véhicules et du ravitaillement à Cuncudgerie, ou laisser David Dodge s'en occuper si celui-ci fait partie de l'équipe. Mackenzie a soigneusement mémorisé leur destination précise : 22°3'14" sud pour 125°0'39" est, aux tréfonds du Grand Désert de Sable.

Mackenzie est bien trop pris par ses occupations professionnelles pour entreprendre un tel voyage. Arthur MacWhirr prévoyait de retourner sur le site avec une équipe de géomètres, mais il est mort de la grippe fin 1921. Après lui, le projet d'expédition a été repoussé, puis oublié.

Cuncudgerie

L'étroite voie ferrée qui file vers Cuncudgerie ne voit passer qu'un seul train par jour, un convoi de marchandises. Si les investigateurs voyagent sur la voiture-plateau, quelques Kooris assis à l'autre bout de la plate-forme les regardent curieusement. Le trajet dure huit heures sous un soleil de plomb. Le pays est sec ; les lits des cours d'eau ne charrient que de la poussière. Des arbres bas bordent certaines des ravines, mais il n'y a rien qui ne ressemble à une forêt ou même à un bosquet. Aucune ferme non plus. Rien ne bouge pendant le jour si ce n'est trois très grands oiseaux qui planent presque immobiles dans

Robert B F Mackenzie

Prospecteur minier, 44 ans

FOR	75
DEX	65
POU	50
CON	70
APP	65
EDU	60
TAI	65
INT	65

Points de Vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 10

Combat

- Esquive 32 % (16/6)
- Combat à distance (fusils) 45 % (22/9)
  Carabine cal. 30 (à levier)
  2D6 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
  1D3 + 1D4 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (mineur)	55 % (27/11)
Conduite	40 % (20/8)
Conduite engin lourd	30 % (15/6)
Crédit	25 % (12/5)
Sciences (géologie)	50 % (25/10)
Survie (désert)	70 % (35/14)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)
Langues	
Anglais	50 % (25/10)
Kariera	15 % (7/3)
Pidgin	30 % (15/6)



le lointain. Jumelles et lunettes ne permettent pas de les identifier sur cette plate-forme toujours agitée de secousses. Si les investigateurs ont lu le journal de MacWhirr, ces grands volatiles devraient leur donner à réfléchir.

La ville minière de Cuncudgerie reste affairée même en plein midi. Aux mineurs des exploitations établies viennent s'ajouter une foule de prospecteurs, des milliers de chevaux, chameaux et mules, des centaines de camions et quelques dames de petite vertu qui cherchent l'or à leur manière.

S'ils flânent un peu en ville, les investigateurs peuvent engranger sans grand effort une bonne récolte de rumeurs et fables. Comme de coutume, chaque élément leur coûte une livre australienne en rafraîchissements divers ou une réussite de **Baratin**, **Crédit**, **Écouter** ou **Persuasion**.

- On trouve, à l'est, des affleurements aurifères sur des centaines, voire des milliers de kilomètres.
- Il y a des serpents mortels dans le désert profond (certainement exact, il y en a dans toute l'Australie).
- Il y a eu un grave accident minier dans l'est, mais la compagnie responsable a versé des pots de vins aux officiels et toute l'affaire a été étouffée. Vingt-cinq hommes ont été tués, dont Derby Dave le Gallois, travaillant pour Mortimer Wycroft. Cela remonte à un petit bout de temps.
- Un Américain complètement dingue a emmené deux douzaines d'hommes dans l'Outback pour creuser un grand puits d'une dizaine de mètres de profondeur. Quand ce fut fait, il leur a donné une grosse prime et les a envoyés à Darwin toucher leur paye. C'était il y a quelque temps (inspiré par le recrutement de mineurs à Cuncudgerie par Huston. Malheureusement, la fin réelle de l'histoire est, en fait, beaucoup plus sombre pour les mineurs).
- Des gardiens de troupeaux qui convoyaient des bœufs sur la piste de Canning ont juré que des bêtes grandes comme des ours ont emporté une partie de leur bétail. C'était « il y a peut-être un an ». Les attaques seraient intervenues quelque part à l'est des lacs Percival.
- Les Slattery, qui vivent près des Chutes du Dingo, sont passablement inamicaux ; à éviter.
- Un gentleman américain du nom de John Carver (il ressemble beaucoup au Dr Robert Huston si les investigateurs en ont une photo) a dirigé divers relevés topographiques et fouilles préliminaires le long de la piste de Canning, une route pour le bétail qui marque la limite est du Grand Désert de Sable.
- On a vu un fantôme dans le nord (près des Chutes du Dingo) il y a peu. Il pouvait passer la main à travers les gens sans résistance (ce conte particulier est répandu par un vieil homme, Muldoon le Cinglé. Si les investigateurs se montrent intéressés, le sujet est traité plus en détail dans À la recherche de Bill Buckley, ci-dessous.)
- Trois énormes oiseaux ont été aperçus dans la région depuis deux semaines. Celui qui les aurait vus jure ses grands dieux qu'ils mesurent bien six mètres d'envergure. Il a tiré sur eux plusieurs coups de fusils pour essayer d'en descendre un, mais ils étaient terriblement hors de portée.
- L'Américain qui a fait creuser un puits dans les sables et son compatriote John Carver ne sont qu'une seule et même personne. Il s'est équipé chez Mortimer Wycroft, ici en ville.
- Une tribu étrange, sinistre, de grands Kooris émaciés a été repérée loin à l'est.
- Il y a cinq ou six ans, quelqu'un a prétendu avoir trouvé de gros blocs taillés dans le désert. Il disait que ce n'était pas du travail abo. Et il a payé à boire à tout le pub pour prouver ses dires. Le conteur a 20 % de chance de se souvenir que l'homme s'appelait MacWhirr.
- Il y a une cité souterraine dans le désert. Divers accès existent, mais les sables se déplacent sans cesse et les points d'entrée sont tour à tour enfouis ou exposés. Elle est hantée par des choses malveillantes.



À la recherche de Bill Buckley

En prêtant l'oreille aux rumeurs qui courent à Cuncudgerie, les investigateurs ont peut-être entendu parler de l'étrange fantôme des Chutes du Dingo. Ce spectre est celui de Bill Buckley, assassiné par les Slattery il y a des années de cela. Son histoire complète est traitée dans *Le fantôme de Buckley*, mais nous avons réuni ici les éléments que les personnages peuvent découvrir à son sujet à Cuncudgerie.

S'ils ne s'intéressent pas immédiatement à l'étrange cas de Bill Buckley, ils le feront peut-être plus tard, après avoir rencontré son spectre aux Chutes du Dingo.

Muldoon le Cinglé

Muldoon est à l'origine des contes sur le fantôme. On peut le trouver au Cuncudgerie Grand (son pub fétiche), essayant de noyer dans la boisson les souvenirs de cette terrifiante apparition nocturne. Il est passablement abruti par l'alcool, mais une bonne dose de sympathie, de chaleur humaine et de patience permet d'obtenir son histoire.

Il y a quatre nuits de cela, il campait dans un endroit appelé les Chutes du Dingo. Il est bien incapable d'expliquer le nom de ce lieu puisqu'il n'y a là ni chute ni dingo, juste un trou d'eau où il a bu. Il s'est ensuite installé à proximité pour la nuit, un lieu bien désolé pour allumer son feu mais certainement préférable à la compagnie des seuls habitants du cru, un ivrogne fou et ses deux fous furieux de fils.

À peine s'était-il endormi qu'une lueur le réveilla. Il pensa d'abord aux Slattery venus le chasser, le dépouiller ou pire, mais la chose qui approchait était incomparablement plus horrible et tout à fait inhumaine. L'apparition, traversée de lueurs rouges et blanches, était à l'image d'un homme, ou plutôt ce qui en reste lors d'un bûcher : ses chairs pendillaient de ses os, ses yeux fixes grillaient dans leurs orbites et sa bouche s'ouvrait sur un hurlement d'autant plus horrible qu'il était silencieux. Cette abomination s'avançait vers Muldoon.

Il raconte son courageux combat contre la monstruosité à l'aide d'un malheureux bâton. C'est un mensonge. En fait, il s'est enfui mais ne l'admet en aucune circonstance. Une fois le soleil haut dans le ciel, il est revenu furtivement prendre ses affaires avant d'aussitôt repartir sur la pointe des pieds. Muldoon n'en sait pas plus.

Si les investigateurs provoquent une bagarre (douter de la parole de Muldoon est suffisant), vous pouvez retrouver ses caractéristiques page suivante.

Journaux

Il n'y a ni journaux ni archives à Cuncudgerie, mais un télégraphe au Bureau des Mines. Si les investigateurs ont, à Perth ou à Sydney, un contact capable de faire des recherches pour eux, ils apprennent par retour de télégramme qu'un certain Bill Buckley a disparu il y a de cela dix ans. Il a été vu pour la dernière fois à Cuncudgerie.

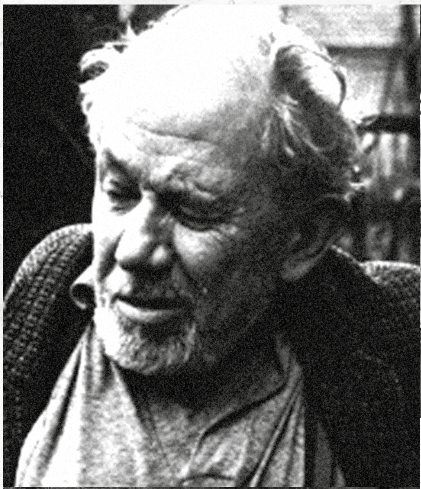
Vern Slattery, son meurtrier, ne doute pas que la disparition de Buckley est passée complètement inaperçue. S'il apprenait le contraire, il se soûlerait sur-le-champ, car l'un des trous qu'on appelle Chutes du Dingo sert de sépulture au malheureux Buckley.

Rumeurs

En plus de celles des journaux…

Quelques habitants de Cuncudgerie se souviennent éventuellement de Bill Buckley, le seul homme à s'être rendu volontairement aux Chutes du Dingo. Il s'était persuadé tout seul que l'endroit recelait un dépôt aurifère. Il a laissé l'image d'un joueur d'harmonica et d'un bon buveur (ce qui signifie qu'il payait régulièrement sa tournée, un moyen rapide mais onéreux de se faire apprécier). Buckley n'est jamais revenu à Cuncudgerie. Il est peut-être mort dans le désert ; nul ne le sait. La plupart des gens du cru connaissent Vern Slattery mais n'ont pas de raison de faire le lien avec Buckley. Ils mentionnent éventuellement les Slattery comme une étape possible, bien que la plupart craignent l'ivrogne et ses fils comme la peste et préfèrent faire un détour quand ils les aperçoivent.





Muldoon le Cinglé

(Indépendant/neutre) - Alcoolique notoire, 62 ans

Muldoon est un alcoolique notoire et irrécupérable, ainsi qu'un bougre un peu simple d'esprit. Cet homme d'une soixantaine d'années – l'âge est difficile à déterminer – passe son temps à se saouler, principalement pour oublier ce qu'il a vécu. Le reste du temps, il mendie un peu, exerce des petits boulots et dort dehors la nuit là où il peut.
Muldoon n'est pas très propre et ses habits, comme lui, ne sentent guère bon. Il mesure environ un mètre soixante-dix et est assez négligé avec sa barbe poivre et sel.
Il sera toujours prêt à raconter son histoire à qui sera prêt à lui accorder de l'attention et s'il sent un véritable intérêt le concernant, mais il risque de devenir difficile à suivre s'il a déjà pas mal épongé. En cas de nécessité, des tests de **Psychologie** permettront de révéler que Muldoon croit toujours ce qu'il dit et qu'il ne ment jamais.

FOR	70
DEX	65
POU	75
CON	60
APP	65
EDU	40
TAI	70
INT	60

Points de Vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 20
Points de Magie : 15

Combat
- Esquive 60 % (30/12)
- Combat à distance (fusils) 45 % (22/9)
  Non auto cal. 30-06
  2D6+4 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Crochetage 50 % (25/10)
Discrétion 50 % (25/10)
Ricaner 90 % (45/18)
Trouver Objet Caché 50 % (25/10)

Langues
Anglais 35 % (17/7)

Merveilleuses Intelligences

Ouvrage écrit par James Woodville, un Anglais du XVIIe siècle. L'auteur s'y couvre lui-même d'ennuyeux éloges, y donne des explications contournées de ses singulières pratiques sexuelles (l'emploi de corsets péniens, pour citer la moindre) et décrit la Grande Race de Yith (cf. *Manuel du Gardien V7*, p.294). Cet ouvrage du Mythe évoque aussi une guerre affreuse avec des êtres tueurs qui sifflent au fond des cavernes noires et hantent des tours de basalte sans fenêtres.

Langue : vieil anglais (XVIIe siècle).

Emplacement : sous le lit de Mortimer Wycroft.

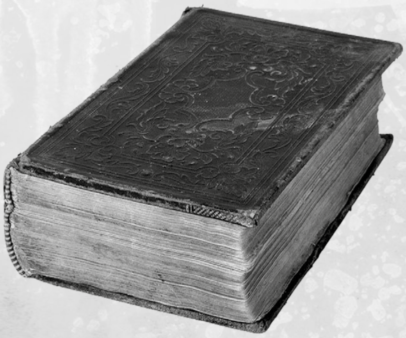
Perte de Santé Mentale : 1D8

Gain de Mythe +2/+4 %

Mythe de Cthulhu : 10 %

Étude : 6 semaines

Sortilège conseillé : aucun



Quelques Kooris locaux ont vu le fantôme de Buckley et savent qu'il s'agit d'un homme blanc torturé. Ils n'ont jamais allumé de feu là-bas et ne connaissent donc pas sa forme furieuse. Ils ont entendu la terrifiante fable de Muldoon, mais s'imaginent que le pauvre idiot était assez saoul pour voir tout ce que lui dictait sa peur ou qu'il a rencontré un « *yowie* », une créature mythologique australienne.

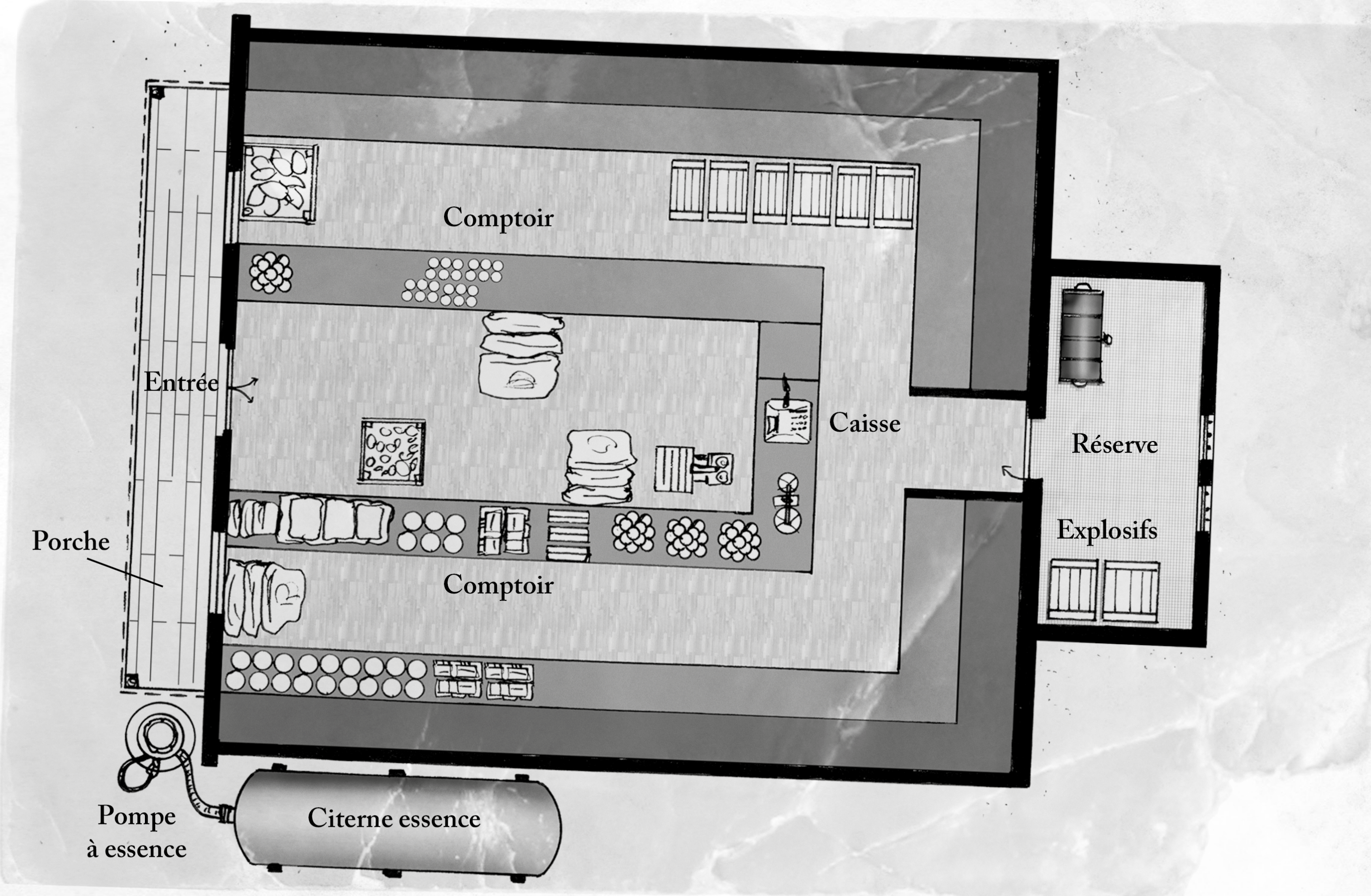
La boutique d'équipements de Mortimer Wycroft

Les étagères instables derrière le grand comptoir en U sont bourrées de salopettes, ustensiles de cuisine, bottes, cordes, chaînes, câbles, casques et lampes de mineurs, sous-vêtements, lampes à arc, ampoules-flashes, batteries, pièces détachées pour camions, treuils et poulies, moteurs et pièces de rechange, conserves, pics, kits de titrage et bien plus encore. Un appentis adjacent renferme étais, sacs de ciment, rails de fer, voiturettes de mines, etc. Un autre, séparé du bâtiment principal, abrite les caisses de dynamite, détonateurs et mèches. Une pompe à essence installée devant la boutique est alimentée par une cuve enterrée de deux mille cinq cents litres.

Les trois Kooris qui paressent à côté de la boutique comprennent assez l'anglais pour servir à la pompe. Quelques gestes et les mots « *Mortimer Wycroft* » obtiennent aussi satisfaction : le vieil homme sort de son arrière-boutique. Une réussite de **Trouver Objet Caché** permet de déceler une spirale et une chauve-souris tatouées sur le biceps gauche du plus grand des Kooris.

Mortimer Wycroft n'est guère coopératif. Interrogé à propos de Derby Dave le Gallois, il dit ne rien savoir, si ce n'est que l'homme était un mauvais mécanicien et qu'il n'a eu que ce qu'il méritait. Il prétend n'avoir jamais entendu parler de John Carver, même si une réussite de **Psychologie** montre qu'il ment. S'il s'en souvient (50 % de chance), il mentionne ces questions sur John Carver la prochaine fois qu'il rencontre Robert Huston.

Il n'y a rien qui concerne le Mythe dans la boutique ou les appentis. À l'étage, l'appartement de Wycroft ne contient guère qu'un lit, un fourneau, une commode, une penderie, une glacière (il y a une petite fabrique de glace à Cuncudgerie) et un porte-chapeaux. Wycroft ne conserve que ses factures et reçus. Il cache son argent dans un bocal à biscuits qui renferme actuellemet 1D6 x 10 livres australiennes. Il garde un fusil sous le comptoir de sa boutique.



Plan de la boutique d'équipements de Mortimer Wycroft

La nuit, il l'emporte dans sa chambre pour le poser à côté de son lit.

Sous son lit, sont cachés un pot de fard noir et un livre en anglais, *Merveilleuses Intelligences*, de James Woodville (cf. encadré ci-contre). Usé par les relectures incessantes de Wycroft, cet ouvrage est une première édition qui vaut bien cinq cents livres. Wycroft poursuivra sans relâche quiconque s'empare de son précieux livre, jusqu'à le tuer.

1D6	Résultat
1	Un serpent (vipère tueuse ou serpent-tigre)
2	Un mimi
3	Un prospecteur
4	1D3 chasseurs kooris
5	Un feu de brousse
6	Une tempête de sable

Les rencontres du désert

Pendant leur équipée dans l'Outback, les investigateurs ont, chaque jour, 50 % de chance de faire une rencontre. Quand cela se produit, lancez 1D6. Ne faites pas intervenir deux fois la même circonstance. Si vous préférez mieux contrôler les événements, épargnez-vous tout test de dés et choisissez directement.

Serpents

Voir l'encadré *Les serpents d'Australie*, page 13.

Un mimi

Pour les caractéristiques, cf. l'encadré *Mimi* p. 72.

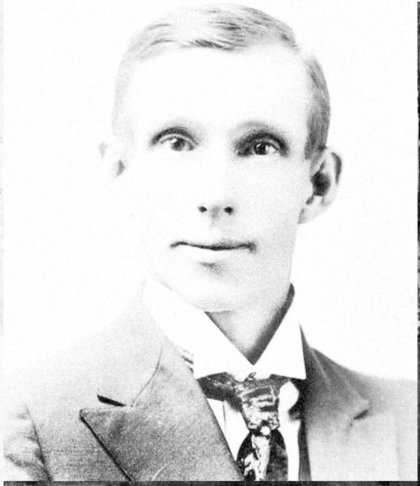
Les mimis sont des êtres-esprits du Temps du Rêve australien. Plus grands que des humains et légers comme des plumes, ce sont de vieux ennemis des polypes volants, comme de juste pour des créatures si vulnérables au vent. Ils n'interviennent pas nécessairement dans ce scénario, mais s'ils choisissent de le faire, ils sont capables de conduire

Le Grand Désert de Sable

Dans le désert, survivre est déjà une aventure en soi. Et de nombreuses rencontres attendent les investigateurs dans leur voyage vers la Cité de la Grande Race, des rencontres parfois terriblement dangereuses.

Survivre dans le désert

Un humain de TAI 10 ou 11 doit boire chaque jour au moins quatre litres d'eau et consommer un supplément de sel pour résister à la fournaise du désert. Coups de soleil et insolations sont ses pires ennemis. À pied, mieux vaut voyager de nuit, en début de matinée et fin d'après-midi. En ne se déplaçant qu'à la fraîche pour se reposer pendant la chaleur, le voyageur conserve son eau et sa température interne. S'il ne se trouve qu'à quelques jours des secours, il peut se passer de nourriture tant qu'il a de l'eau. Pour des trajets plus longs, il doit chercher à se nourrir sur le terrain, ce qui va beaucoup le ralentir et accroître ses besoins en eau.



Mortimer Wycroft

(Ennemi) - Fantôme de son vivant, 48 ans

Mortimer Wycroft est un agent du culte plutôt qu'un adorateur. À quarante-huit ans, il aide les adorateurs de la Chauve-souris pour satisfaire son amour malsain de la Cité de la Grande Race. Initié du culte, il ne porte pas de tatouage et se sert du fard noir caché sous son lit pour tracer le symbole du culte sur son corps. Les Kooris appellent Wycroft *« l'Homme Mort »* en raison de son teint : il a la peau aussi blanche que le ventre d'un lézard. Des yeux caves et une allure squelettique renforcent cette image cadavérique. Son affaire d'équipements marche mal mais cela ne semble pas le préoccuper. Trois Kooris l'assistent ; ils prétendent ne pas parler l'anglais. Wycroft parle leur langue (le kariera). Il lui arrive souvent de fermer boutique et de s'enfoncer vers l'est avec un plein camion d'équipement. Son absence dure parfois des semaines. Généralement, lui et ses hommes restent dans le bâtiment qui abrite son commerce. Il dort à l'étage, tandis que les trois Kooris dorment dans la boutique. Celle-ci occupe tout le rez-de-chaussée d'une construction mal entretenue de la bordure extérieure de Cuncudgerie.

Il n'est pas vraiment nécessaire de recourir aux tests de **Psychologie** pour se faire une idée de sa santé mentale : l'homme est très avancé dans la démence. Il se rend à peine compte de sa propre existence. Il préfère éviter les empoignades, à moins que son précieux livre ne soit en danger. Il ne vit plus que pour ses voyages vers la cité où vivait autrefois la Grande Race. Son rêve le plus cher serait d'échanger son esprit avec un membre de celle-ci, mais aucun Yithien ne le considère comme un spécimen acceptable.

Les *« boys »* de Wycroft sont des adorateurs. Ils portent de petits couteaux à leur ceinture et leurs boomerangs sont généralement à portée de main. Ils préfèrent se servir de leurs gourdins du culte mais ne disposent pas de potion de maladie. Quand ils voyagent vers la Cité sous les Sables, ils gardent près d'eux toutes leurs armes. Ils peuvent décider d'attaquer les investigateurs, sans en avertir Wycroft, à Cuncudgerie même. Si Wycroft remarque que les personnages suivent ses deux camions vers la cité enfouie, il ordonne au trio de les attaquer, peut-être à la lance et au boomerang. Ces trois Kooris protègent Wycroft sur l'ordre du culte, mais ils le tueraient aussi bien s'ils recevaient de nouvelles instructions.

Que l'équipe s'intéresse ou non à Wycroft, celui-ci part bientôt pour la cité enfouie de manière à ce que sa petite force soit disponible s'il devait y avoir des combats. Elle peut constituer une réserve, plus ou moins utile suivant le succès des investigateurs, ou leur offrir une première victoire facile.

FOR	50
DEX	55
POU	25
CON	50
APP	45
EDU	50
TAI	60
INT	45

Points de Vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé Mentale : 25
Points de Magie : 5

Combat

- Esquive 27 % (13/5)
- Combat à distance (fusils) 45 % (22/9)
  Cal. 12 (2C) *4D6/2D6/1D6 points de dégâts*
- Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
  1D3 points de dégâts

Compétences

Comptabilité 25 % (12/5)
Conduite 30 % (15/6)
Conduite engin lourd 20 % (10/4)
Crédit 15 % (7/3)
Électricité 20 % (10/4)
Mythe de Cthulhu 6 % (3/1)
Paraître fantomatique et dément 55 % (27/11)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)
Langues
Anglais 50 % (25/10)
Kariera 15 % (7/3)
Pidgin 30 % (15/6)

les investigateurs à l'intérieur de la cité enfouie sans qu'ils aient à affronter les gardes postés à l'extérieur. Les mimis ne sont pas altruistes par essence et leur aide correspond toujours à une nécessité.

Le culte relancé par Huston et ses activités dans la Cité de la Grande Race les inquiètent. Ils ont quitté en force le Temps du Rêve pour fermer de nouveau les accès à la cité ou, au moins, éliminer certainsdes polypes volants. Mais c'est une chose qu'ils ne peuvent faire eux-mêmes ; un unique polype volant pourrait ravager tout un groupe de mimis. En revanche, des humains pourraient faire quelque chose. Les mimis surveillent les investigateurs pendant qu'ils s'enfoncent dans leur désert. Si plus de la moitié d'entre eux portent visiblement des armes (fusil ou arme de poing de gros calibre) et que plus de la moitié d'entre eux appartiennent au sexe fort les mimis n'accordent que peu de confiance aux capacités combatives des femelles), ils décident de les contacter. À un moment bien choisi un mimi sort de derrière un rocher pour faire face aux voyageurs, ce qui leur inflige une perte de SAN de 0/1D6 points. Il s'abstient de tout geste hostile. Toute forme d'hostilité provoque sa fuite.

Si les investigateurs cherchent le contact (l'offrande d'une patate douce ou d'une sucrerie serait une parfaite entrée en matière), ils sont compris. La réponse prend une forme bien étrange : d'une main incroyablement rapide le mimi se met à peindre sur les rocs avoisinants. À travers ces dessins, il les invite à le suivre chez lui. S'ils acceptent, il fend un boulet rocheux du bout du doigt et s'avance à l'intérieur. Les investigateurs qui souhaitent le suivre doivent entrer à leur tour avant que vous ne leur demandiez pour la troisième fois s'ils y vont ou pas. Le mimi n'accepte que l'équipe au grand complet. Si un seul s'abstient, il renonce à emmener les volontaires.

Si les investigateurs suivent le mimi, ils sont assaillis d'impressions très étranges et voient le paysage comme s'ils se déplaçaient très haut au-dessus du sol. Ils finissent par être tellement désorientés qu'ils perdent 0/1D4 points de SAN, mais se retrouvent soudain dans une caverne pleine d'autres mimis. Pour la suite, voir *La cité sous le sable*, page 64.

Un prospecteur

L'homme, usé par le désert, est juché sur un chameau. Il explique qu'il quitte la région qui s'étend à l'est car il s'y passe des choses étranges. Le sol

Trois Kooris :

Lynn
Koori, 30 ans

FOR	65
DEX	80
POU	60
CON	60
APP	35
EDU	5
TAI	50
INT	30

Points de Vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 12

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 points de dégâts
  Gourdin du culte *1D8 points de dégâts*
  (Lancer) 65 % (32/13)
  Boomerang de guerre *1D8 points de dégâts*

Compétences
Discrétion 75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu 5 % (2/1)
Protéger Wycroft sans trop réfléchir 60 % (30/12)
Langues
 Anglais 20 % (10/4)
 Kariera 40 % (20/8)
 Pidgin 35 % (17/7)

Shannon
Koori, 30 ans

FOR	75
DEX	50
POU	50
CON	60
APP	35
EDU	5
TAI	50
INT	40

Points de Vie : 11
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Gourdin du culte *1D8 + 1D4 points de dégâts*
  (Lancer) 65 % (32/13)
  Boomerang de guerre *1D8 + 1D4 /2 points de dégâts*

Compétences
Discrétion 75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu 5 % (2/1)
Protéger Wycroft sans trop réfléchir 60 % (30/12)
Langues
 Anglais 20 % (10/4)
 Kariera 40 % (20/8)
 Pidgin 35 % (17/7)

Janice
Koori, 30 ans

FOR	55
DEX	35
POU	45
CON	50
APP	25
EDU	5
TAI	45
INT	45

Points de Vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 9

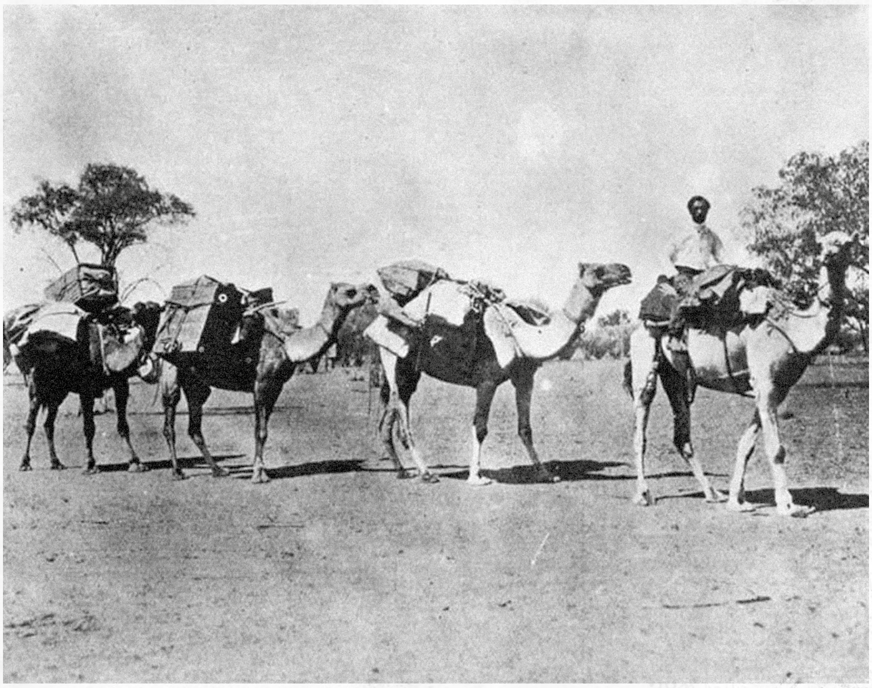
Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 points de dégâts
  Gourdin du culte *1D8 points de dégâts*
  (Lancer) 65 % (32/13)
  Boomerang de guerre *1D8 points de dégâts*

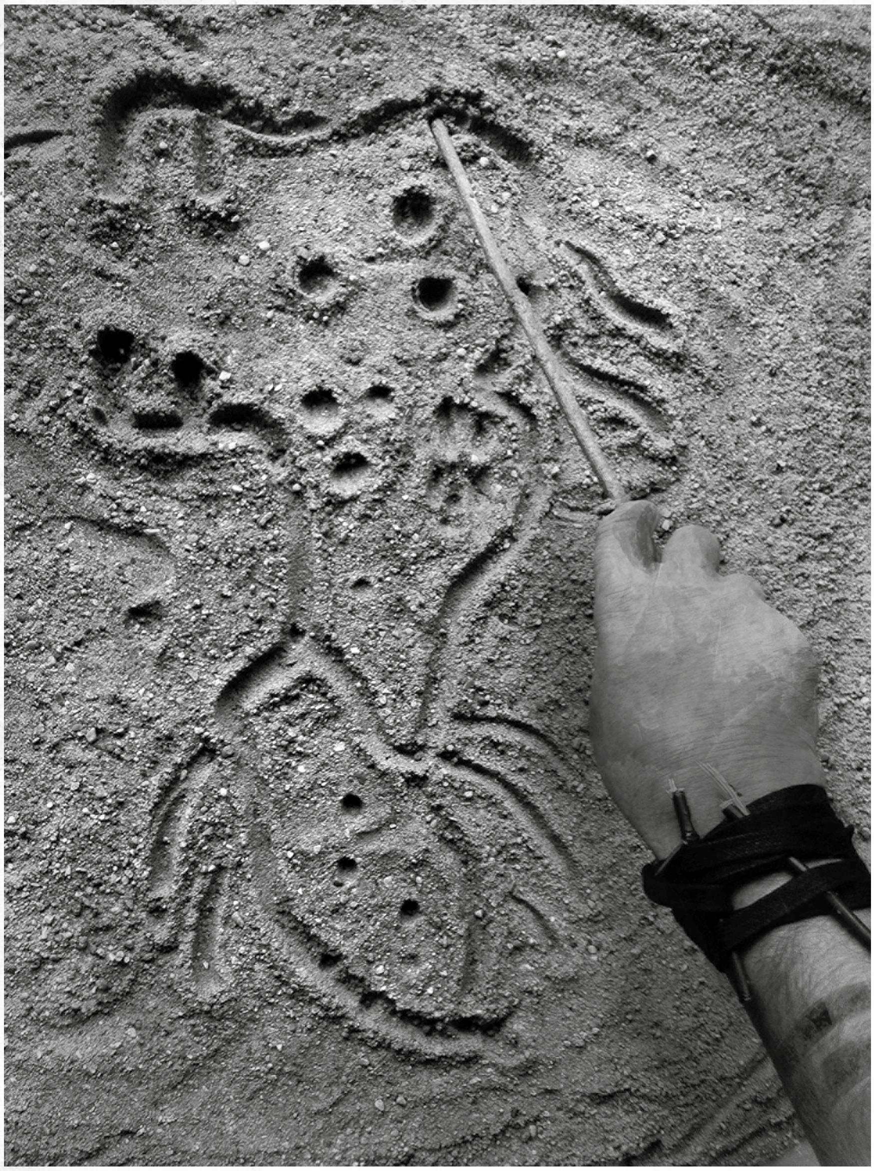
Compétences
Discrétion 75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu 5 % (2/1)
Protéger Wycroft sans trop réfléchir 60 % (30/12)
Langues
 Anglais 20 % (10/4)
 Kariera 40 % (20/8)
 Pidgin 35 % (17/7)

tremble. Des nuées de chauves-souris envahissent parfois le désert. Les Kooris disparaissent. Il dit préférer rejoindre Meekatharra et la civilisation ; ici, c'est l'enfer.

Les Kooris

Ces hommes essaient d'éviter l'équipe. Il leur est arrivé d'essuyer des coups de fusil dans le passé et ils ne tiennent pas à renouveler l'expérience. Si l'équipe sait les rassurer, ils révèlent, par signes ou en pidgin, qu'ils ont entendu parler du culte de la Chauve-souris. Ils savent aussi que la zone où se rendent les investigateurs est dangereuse et préfèrent l'éviter. Ils ont entendu dire que la chauve-souris, Ngunung-Ngunnut, était revenue sous la forme d'un homme blanc. Des dons en nourriture et tabac sont récompensés par des renseignements supplémentaires. Les Kooris dessinent dans le sable d'étranges traces (celles d'un polype





Dessin de polype volant tracé dans le sable

volant ; cf. l'illustration, page 68) et le symbole du Culte, celui qui est tatoué sur le corps de tous les adorateurs.

Un feu de brousse

Les flammes d'un feu de brousse se dirigent vers l'équipe. Au loin, tout le monde peut voir qu'elles sont parfois hautes d'une dizaine de mètres. Les investigateurs peuvent essayer de rivaliser de vitesse avec le feu pour se réfugier sur l'un des lacs desséchés ou foncer dans l'autre direction pour traverser les flammes au plus vite.

S'ils se décident pour une course de vitesse, chacun des conducteurs doit réussir un test de **Conduite**. Un échec se traduit par l'explosion d'un pneu ; un 96 ou plus par le passage à grande vitesse sur un rocher trop saillant et un essieu brisé. Dans les deux cas, le lac est atteint à temps. Le pneu doit être changé mais l'essieu brisé ne peut être réparé ; désormais, il va leur falloir voyager à pied ou trouver un autre moyen de transport.

Si les chauffeurs cherchent plutôt refuge de l'autre côté des flammes, chacun doit réussir un test de **Conduite** et un test de **Trouver Objet Caché** (pour repérer un passage favorable dans le mur de flammes). Un échec se traduit par la perte du véhicule. Le camion passe bien le mur de flammes, mais il prend feu aussitôt après. Les passagers doivent l'évacuer de toute urgence et ne sauvent que le matériel qu'ils ont saisi en sautant à terre.

Une tempête de sable

Une tempête de sable approche. Elle oblige les investigateurs à s'arrêter pendant trois heures. Quand elle se calme, les carburateurs des véhicules sont complètement ensablés et doivent être démontés et nettoyés. Au total, la tempête ralentit l'expédition d'une bonne journée et efface complètement toute trace que pouvait suivre l'équipe.

Quelle que soit la personne chargée de l'intendance, les investigateurs se retrouvent à bord de deux excellents petits camions Daimler avec du ravitaillement pour six semaines. Ils devront renouveler l'eau aux puits qui bordent la piste de Canning, une voie utilisée pour convoyer les bœufs du Kimberly vers les villes de Wiluna et Kalgoorlie dans le sud.

Il faut au moins quatre jours pour atteindre les coordonnées fournies par Mackenzie.

Sur des centaines de kilomètres, le caractère désolé du paysage ne fait que croître. Pendant le jour, la chaleur et la poussière ne laissent aucun répit, alors que la nuit la température chute brutalement. Dans leurs sacs de couchage, les investigateurs peuvent contempler frileusement des cieux inconnus où domine une constellation étincelante, la Croix du Sud. Le départ de la chaleur s'accompagne d'un ciel d'une étrange clarté ; aubes et crépuscules sont d'une beauté poignante.

Il n'y a pas grand-chose à voir hormis les buissons, la poussière et la roche. Les hauteurs d'une centaine de mètres ou plus figurent généralement sur les cartes à grande échelle et portent parfois un nom. Il n'y a aucun cours d'eau. De loin en loin, les investigateurs croisent les traces d'une caravane de chameaux ou de véhicules. David Dodge affirme qu'il est impossible de savoir à quand elles remontent ; le désert est si sec qu'elles peuvent rester visibles pendant des années.

Pourtant, deux à trois fois par jour, ils aperçoivent les fumées de feux lointains. Dodge explique que les Kooris se servent de ces feux tant pour piéger le gibier que pour le cuire. Il ajoute que dans ce paysage désespérément plat, les fumées servent souvent de point de repère à ceux qui doivent franchir de longues distances.

Une fois, après avoir franchi une crête, ils découvrent d'étranges formes coniques coiffées de rocs lisses et aplatis, une fantaisie de l'érosion. Une autre fois, ils rencontrent un énorme boulet de grès rouge poli par le vent et percé d'un fantastique trou tourbillonnant. Cette pièce d'art moderne se dresse derrière une autre crête, à mi-pente, magnifiquement éclairée par le soleil levant.



La route de Wycroft

Même si le voyage est abondamment émaillé de crevaisons, durites qui fuient et autres incidents techniques mineurs, il faut reconnaître que Dodge joue à merveille son rôle de guide. Le troisième jour, l'équipe a la surprise de tomber sur ce qui semble bien être une piste fréquentée. De nombreux véhicules l'ont empruntée dans les deux sens ; c'est la piste utilisée par Wycroft pour rejoindre la Cité de la Grande Race. Wycroft suit diverses routes pour quitter ou regagner Cuncudgerie mais, à cette distance de la civilisation, il s'en tient à un tracé unique à travers les dunes et lacs desséchés. Les Kooris de Huston patrouillent sur cette piste et prennent en embuscade tout groupe de faible importance qui voudrait la suivre.

Si les compétences en **Orientation** des investigateurs ne leur permettent pas de trouver leur chemin vers la cité enfouie, certains indices découverts sur la piste de Wycroft peuvent les inciter à la suivre. Ils s'enfoncent alors vers le nord en plein Grand Désert de Sable. S'ils continuent de suivre cette piste, elle repique ensuite à l'est sur une centaine de kilomètres avant d'atteindre le puits creusé par Huston dans la Cité sous les Sables.

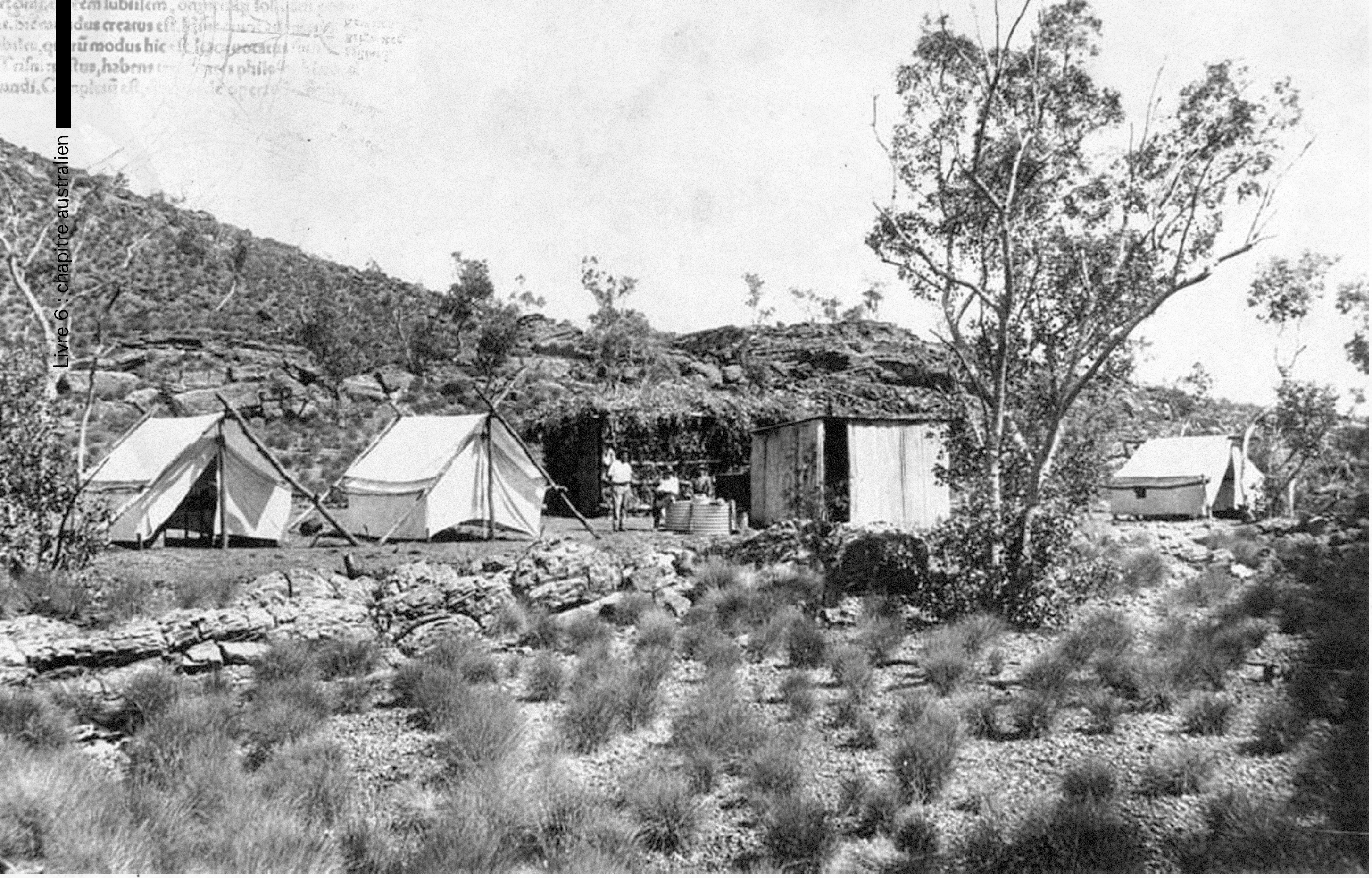
Si David Dodge se charge de l'orientation, il veut filer au sud pour atteindre le Puits Nimberra avant le coucher du soleil. Si son avis l'emporte, lisez la suite ; en revanche, si les investigateurs préfèrent la piste du nord, passez directement à *L'embuscade*, page 63).

Le Puits Nimberra est un bassin d'eau saumâtre. Toutes sortes d'animaux sauvages, dont certains serpents extrêmement venimeux, viennent subrepticement s'y abreuver entre le crépuscule et l'aube. Des investigateurs avertis installeront donc leur camp à bonne distance. C'est à ce puits que l'expédition rejoint la piste de Canning. Il n'est pas difficile de repérer les traces du passage du bétail. Dodge rappelle que la bouse séchée est un excellent combustible. Plusieurs membres de l'équipe peuvent se relayer pour faire bouillir de l'eau toute la soirée afin de réapprovisionner le stock d'eau potable.

Le camp de la mort

Au matin, si l'équipe suit effectivement la piste de Canning vers le Nord-Est, elle va devoir la quitter pour filer plein nord, à travers les dunes, vers la position indiquée par MacWhirr. Entre les puits Mallowa et Nibil, tout le monde remarque les traces d'un bon nombre de véhicules qui font exactement pareil. La piste ainsi dessinée entre les collines de sable est tout aussi praticable qu'on peut l'espérer dans cette région de l'Australie et semble bien se diriger vers les coordonnées fournies par Arthur MacWhirr.





Si Dodge est avec les investigateurs, il est d'avis que cette piste est une aubaine à ne pas négliger et, avec leur accord, les puissants Daimler s'enfoncent en cahotant dans un désert toujours plus vide (sinon, l'expédition poursuit sa route jusqu'au puits Bungabinni et trace sa propre piste vers la cité enfouie. Elle s'épargne alors l'épisode du camp de la mort qui commence à présent).

La piste n'a pas été utilisée depuis longtemps. Des vagues de sable la coupent en plusieurs endroits. Parfois, une herbe broussailleuse a pris racine dans les ornières. La progression est régulière et sans détour. Il n'y a aucun signe des blocs cyclopéens figurant sur les photos de MacWhirr, mais le terrain est tout à fait semblable. En deux heures, l'équipe parcourt une soixantaine de kilomètres vers le nord, puis la piste s'arrête.

Un camp de mineurs

Au pied d'une saillie rocheuse de cinq, six mètres de haut sont regroupés une douzaine de tentes, plusieurs grandes piles de caisses, divers tubes et pièces mécaniques, un cabanon marqué « Explosifs » et un petit bâtiment intact surmonté d'un volumineux mécanisme. Un vieux camion Ford est garé à l'extrémité de la rangée de tentes, tordu et brisé comme si un géant lui avait marché dessus. Une réussite en **Sciences (géologie)**, INT ou ÉDU indique qu'ils sont devant une exploitation minière quelconque. Toujours aucun bloc curviligne en vue.

Quand ils descendent de leurs véhicules, ils trouvent des os humains parmi le sable et les cailloux. Plusieurs squelettes sont à peu près complets, mais beaucoup d'os sont brisés.

Une réussite de **Trouver Objet Caché** à proximité du bâtiment se traduit par la découverte d'un gourdin de soixante-quinze centimètres, à moitié enterré dans le sable. L'extrémité est hérissée d'un grand nombre de petites dents blanches. Une réussite en **Naturalisme** détermine que ces dents appartenaient certainement à de grandes chauves-souris.

Le puits de mine

Le petit bâtiment de bois protège l'entrée d'un puits de mine. Le mécanisme sur le toit, un moteur et un treuil, actionne un petit monte-charge actuellement en surface. Le faisceau d'une lampe torche ou le son d'une pierre jetée révèle simplement que le puits est très profond. Une réussite en **Mécanique** suffit à mettre en marche le moteur à essence de l'ascenseur. Une deuxième réussite permet de se rassurer sur l'état du câble, du treuil et de la nacelle. Tout est parfaitement sûr et en état de marche. Le monte-charge peut être commandé de l'intérieur.

Si les investigateurs font descendre l'ascenseur, celui-ci s'arrête sur des rocs éboulés à une soixantaine de mètres de profondeur. Une réussite en **Sciences (géologie)** diagnostique un effondrement ; l'étayage n'est peut-être pas aussi solide qu'il y paraît. Le retour en haut est la seule issue.

L'appentis aux explosifs

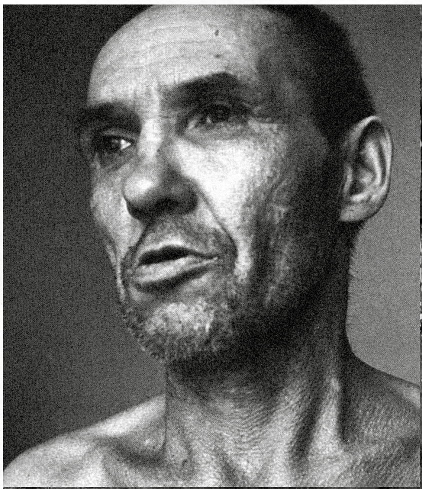
La serrure a été brisée et il n'y a plus rien à l'intérieur, si ce n'est deux grosses caisses vides. Ces emballages portent les caractéristiques détaillées de la dynamite qu'ils ont autrefois contenue. Chaque boîte renfermait quarante-huit bâtons. D'autres caisses identiques traînent à proximité de l'abri, vides, usées par le vent et à moitié remplies de sable.

La tente intacte

Toutes les tentes ont été sauvagement ravagées. Seule l'une d'elles a été soigneusement recousue. Elle renferme des vêtements, des allumettes intactes, des conserves (vides et pleines), plusieurs lanternes, du pétrole et d'autres équipements domestiques. C'est le seul endroit du camp qui semble avoir été récemment habité.

La source

Une réussite en **Trouver Objet Caché** ou **Sciences (géologie)** attire l'attention sur un autre point intéressant du camp. Sur la paroi rouge qui domine les tentes, se détache une tache sombre. Une source minuscule coule au centre. Le filet d'eau a tout juste le diamètre d'un clou et alimente une bassine émaillée blanche



Jeremy Grogan

Mineur dément et puissant rêveur, 36 ans

Jeremy Grogan est un homme entre deux âges (36 ans), mineur de son état, à la peau burinée par les longues expositions au soleil. Il se promène invariablement nu, excepté ses chaussures. Son regard ne permet aucun doute sur sa santé mentale : Grogan est fou.
Ses propos précipités sont entrecoupés de silences qui durent de quelques secondes à quelques minutes. C'est un homme rusé. Une réussite en Psychologie souligne que, d'ordinaire, il n'est pas quelqu'un à qui l'on peut se fier mais, pour les choses importantes, quelque chose l'oblige à s'en tenir à la vérité. Si l'on excepte les dingos, qui resteront une énigme, la source est la seule autre trace de son talent pour le Rêve. Harcelé de questions, il devient boudeur jusqu'au mutisme, mais les investigateurs qui s'arment de patience et restent avec lui assez longtemps obtiennent toute son histoire.

FOR	60
DEX	60
POU	60
CON	65
APP	55
EDU	45
TAI	55
INT	60

Points de Vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 12

Combat

- Esquive 30 % (15/6)
- Combat à distance (fusils) 45 % (22/9)
  Non auto cal. 30-06
  2D6+4 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (mineur)	45 % (22/9)
Baratin	35 % (17/7)
Conduite engin lourd	50 % (25/10)
Discrétion	70 % (35/14)
Explosifs	30 % (15/6)
Errer nu	75 % (37/15)
Mécanique	45 % (22/9)
Mythe de Cthulhu	3 % (1/0)
Occultisme	5 % (2/1)
Premiers soins	50 % (25/10)
Sciences (géologie)	30 % (15/6)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)
Rêver	15 % (7/3)

Langues

Anglais	45 % (22/9)

fixée dans le roc. L'eau qui déborde disparaît dans une crevasse pour ne plus réapparaître. Elle est claire, fraîche et pure.

Les alentours

S'ils font un tour dans les environs, les investigateurs remarquent, sur une réussite de **Trouver Objet Caché**, une étrange suite de traces. Les empreintes démarrent soudain au milieu du sable pour s'interrompre brusquement un peu plus loin, comme si quelque chose avait atterri là et marché un peu avant de s'envoler de nouveau. Une réussite de **Pister** détermine qu'il s'agit de traces fraîches. Chaque empreinte comporte cinq doigts énormes, de près de deux mètres de long. Une réussite de **Mythe de Cthulhu** suggère qu'elles ont pu être laissées par des polypes volants

La direction de la cité

Si l'équipe essaie d'atteindre les coordonnées indiquées par MacWhirr à partir du camp, elle se heurte à une barrière rocheuse et à des étendues de sable mou qui bloquent toute progression des véhicules. Cette barrière court sur deux heures tant vers le nord que le sud. Une fois contournée, la progression vers l'est se poursuit sans problèmes. Que les investigateurs choisissent d'arriver par le nord ou le sud, ils rencontrent dans chaque cas des traces de véhicules qui les emmènent exactement aux coordonnées recherchées. L'embuscade, décrite page 63, est susceptible de prendre place dans un cas comme dans l'autre.

Jeremy Grogan

Alors que l'équipe vient de terminer son exploration des lieux, des jappements se font entendre de l'autre côté du camp. Peu après, les investigateurs distinguent une demi-douzaine de silhouettes canines qui les observent du sommet d'une dune. Un sifflement humain retentit et les animaux disparaissent derrière le monticule de sable.

Pour poursuivre la meute, les investigateurs doivent d'abord escalader la pente de sable. Arrivés en haut, ils trouvent les traces laissées par les chiens. Un peu plus bas, de l'autre côté de la dune, les empreintes de pattes se mêlent à celles de pieds chaussés. La piste n'est pas difficile à suivre et, quelques minutes plus tard, le groupe rejoint une meute de chiens brun et rouge qui entoure un homme vêtu de ses seules chaussures de ville. Il se tient au milieu d'un cercle d'un mètre cinquante de diamètre, délimité par des cailloux posés sur le sable.

« *Arrière, créatures de Satan ! Disparaissez ou gare !* » hurle l'homme (Jeremy Grogan). « *Mes amis vont vous mettre en pièces !* » Et, de fait, les dingos commencent à prendre position de chaque côté de l'équipe, muscles tendus, prêts à bondir à l'attaque.

Une réussite de **Baratin**, **Crédit**, **Persuasion** ou **Psychologie** rassure l'homme sur les intentions des arrivants. Si ces derniers font preuve d'un peu de patience, il finit par raconter son histoire.

S'il se sent menacé, les dingos réagissent à sa peur en attaquant tous crocs dehors. Dès qu'un investigateur est tué ou sérieusement mis à mal, il rappelle les chiens et attend le départ des intrus. S'ils restent là, il lance sur eux les chiens encore et encore, chaque nouvelle attaque éliminant un membre du groupe.

Le cercle de pierre n'a de signification que dans l'imagination de Grogan. Mais si on lui tire dessus, les dingos attaquent immédiatement pour tuer le tireur.

Aide de jeuAU-06 : Le témoignage de Jeremy Grogan

Utilité de ce document : ce témoignage permet d'identifier Carver comme étant le Dr Huston et, croisé avec les clichés de Mc Whirr (disponibles à New York, cf. l'aide de jeu NY-16, page 69), met les investigateurs sur la piste de la localisation de l'entrée de la Cité.

Réponses supplémentaires

Si on l'interroge à ce sujet, il pense que Carver a pris le camion, la dynamite et le reste du ravitaillement, mais il ne sait pas où il est allé. Les dingos ont, à plusieurs reprises, protégé Grogan d'une bande de Kooris apparemment décidés à le tuer. Ces horribles gens

« Je ne sais plus à quand ça remonte. Des années, je pense. J'étais dans la mouise à Cuncudgerie quand je suis tombé sur ce yankee qui prétendait avoir la carte d'un fabuleux filon loin à l'est. Y semblait pas franc du collier mais tous les patrons sont comme ça et il payait une prime d'engagement, cash et sur-le-champ. Alors j'ai signé avec lui pour un boulot de mineur. »

« Il a engagé pas mal de monde, une vingtaine et plus. On était tous d'accord qu'il était fada, qu'on travaillerait pour lui jusqu'à ce qu'il ait plus de fric, puis qu'on rentrerait en ville. C'est ça le boulot : un contrat... puis un autre. »

« Le type s'appelait John Carver. Il nous a emmenés ici où y'a pas la moindre chance de trouver de l'or, surtout pas une veine dans le quartz, et il nous a fait creuser à un point précis. "Mes recherches ne laissent aucun doute", il répétait encore et encore et, bon sang, c'que ça nous faisait rire ! On surveillait qu'il nous paye jour après jour parce que le gars était sûr de boire la tasse. Et on est descendu dans le sable puis les sédiments puis le roc. Et l'homme a fini par être à cours d'argent. Pas de paye, pas de travail, on était tous d'accord, alors on s'est tous assis en attendant les camions de ravitaillement qui devaient venir de Cuncudgerie la semaine suivante. Ils nous ramèneraient. »

« Pendant ce temps-là, l'Américain est devenu bizarre : y marchait dans le désert, faisait comme si y parlait avec des êtres invisibles, avec des gestes et tout ça. Puis il a disparu pendant toute une journée et le début d'une autre, et quand il est revenu, ses yeux étaient fous et mauvais. "Il y a un moyen", qu'il a dit, "il y a un autre moyen et Dieu me l'a montré. Partez si vous voulez ; vous ne m'êtes plus d'aucune utilité maintenant." »

« Un des hommes a parlé de toucher quelque chose pour les jours passés à attendre les camions, et plusieurs autres ont eu des mots pas polis du tout pour le yankee ; c'est vrai que ce camp n'était pas vraiment un hôtel. Carver, ça l'a rendu fou, et il a gueulé tous les gros mots qu'il savait. Il a pris un air bien mauvais pour dire que "Puisque c'est comme ça que vous le prenez, je vais m'assurer que vous partiez au plus vite, tous autant que vous êtes." Ca ressemblait un peu à une menace, mais qu'est-ce qu'il pouvait faire tout seul ? »

« Il est parti, dans le désert. Cette nuit-là, je me suis fait pincer à tricher aux cartes et deux gars m'ont poursuivi dans la brousse jusqu'à ce que j'arrive à les semer. Alors que je rejoignais discrètement le camp, j'ai vu Carver qui faisait des gestes en haut du rocher. Une grande chose ailée, avec des serres comme des câbles, est descendue du ciel. Elle a détruit le camp, et tué tous les hommes. »

« Quand les gars se sont rendu compte que les fusils ne faisaient rien, ils se sont mis à hurler comme des animaux piégés. Oh Seigneur ! »

« Le désert semblait offrir une mort plus propre et je m'y suis enfoncé. Tout plutôt que de croiser cet homme et son démon. Le lendemain, j'ai trouvé un peu d'ombre et je me suis allongé pour mourir. Mais en fait, ça m'a un peu remis d'aplomb et j'ai dormi pendant des jours. »

« Quand je me suis réveillé, les dingos étaient là. Ce sont mes amis », explique Grogan. « Mais ils ne sont pas réels. Je crois qu'ils sont magiques, car ils restent flous dans ma tête et j'oublie sans cesse lequel est lequel. Et ils ne mangent jamais. »

Aide de jeu AU-06 - Le témoignage de Jeremy Grogan

Kooris en embuscade

FOR	60
DEX	65
POU	45
CON	70
APP	00
EDU	00
TAI	80
INT	00

Points de Vie : 15
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 9

Combat
• Esquive 50 % (25/10)
• Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11) *1D3 + 1D4 points de dégâts*
Gourdin du culte *1D8 + 1D4 points de dégâts*
(Lancer) 70 % (35/14
Boomerang de guerre *1D8 + 1D4 /2 points de dégâts*

Compétences
Discrétion 55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu 10 % (5/2)
Parcourir l'Outback à la recherche d'infidèles 65 % (32/13)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)
Langues
Gadudjara 45 % (22/9)
Pidgin 15 % (7/3)

portaient des gourdins hérissés de dents minuscules. Depuis que les dingos en ont dévoré deux, les autres ont renoncé à s'approcher.

Un petit secret

Grogan a raison à propos des dingos. La folie et la solitude ont donné de la consistance à ses rêves. Il ignore complètement comment il a pu faire passer ces animaux du rêve à la réalité et se trouve bien incapable de renouveler volontairement l'expérience. Les dingos sortent du Temps du Rêve ou, peut-être, des Contrées du rêve. Ils n'appartiennent pas à ce monde et sont insensibles aux attaques matérielles.

L'embuscade

Alors que l'expédition approche enfin, par le nord ou le sud, de l'entrée de la cité enfouie, elle pénètre dans une gorge où des Kooris l'attendent en embuscade. Ce sont les éclaireurs et gardes volants de Huston. Dès qu'ils repèrent un véhicule, ils bloquent le passage avec des rochers. Quand le véhicule stoppe ou ralentit, ils font tomber d'autres rochers pour détruire camions et passagers ou, au moins, bloquer la retraite.

Faites rouler un bloc par véhicule. Chaque rocher a 20 % de chance de toucher et de démolir un camion, ce qui se traduit par 2D6 points de dommage aux occupants. Si l'un d'eux repère le rocher (réussite de **Trouver Objet Caché**) et avertit le conducteur, celui-ci peut éviter le projectile (réussite de **Conduite**) et sortir son véhicule intact du piège.

Si, une fois les rochers tombés, un ou plusieurs camions sont démolis ou bloqués, les Kooris attendent que les occupants en descendent pour jeter sur eux leurs lances et leurs boomerangs de guerre. À moins que les joueurs n'aient dûment précisé que les investigateurs se préparaient à faire feu, accordez un premier tir gratuit aux Kooris pendant la descente des camions. Les investigateurs qui tenaient leurs armes prêtes peuvent faire feu dès le premier round dans l'ordre des DEX. Les autres doivent attendre le round suivant. Souvenez-vous que les Kooris ne peuvent envoyer leurs lances ou boomerangs que tous les deux rounds.

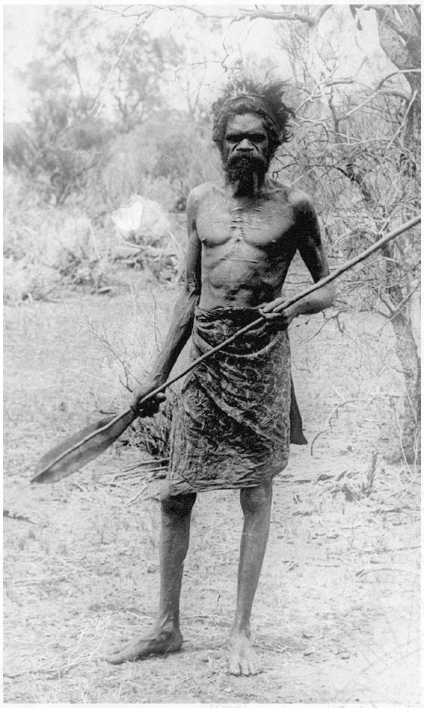
Quand trois attaquants ou plus sont morts ou sérieusement blessés, ou quand ils sont à cours de lances et de boomerangs, ils rompent le combat et disparaissent dans le désert. Chaque investigateur compétent en **Pister** peut pourchasser l'un des fuyards. Les autres peuvent, bien sûr, s'attacher aux pas d'un des pisteurs. Une fois blessés ou acculés, les assaillants se rendent systématiquement. Ils diront tout ce qu'ils savent. S'il y a plus d'assaillants que de pisteurs (David Dodge fait partie du nombre), certains réussissent à s'enfuir pour prévenir Huston de l'approche du groupe.

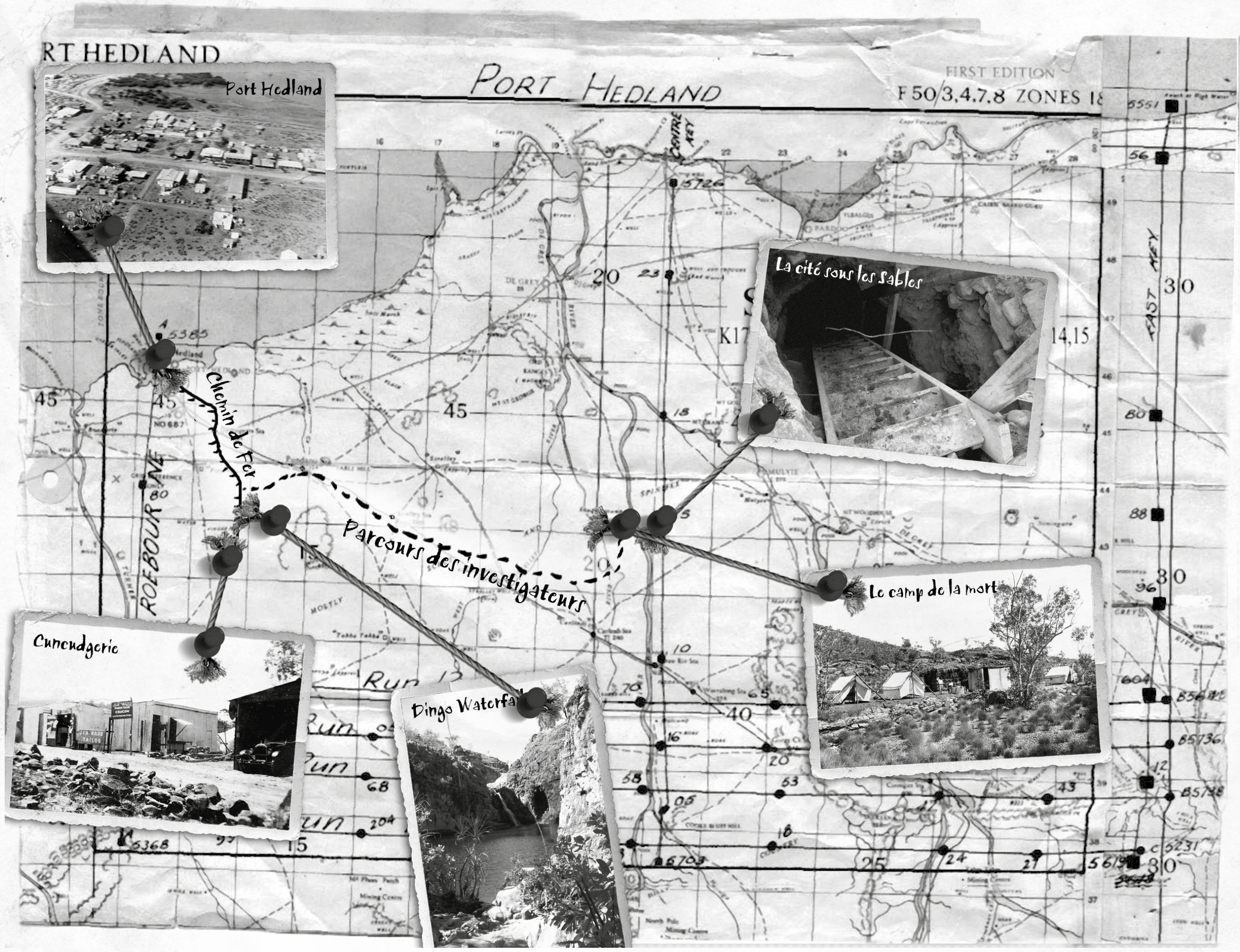
Les Kooris capturés essaient sans relâche de s'enfuir et se montrent aussi exaspérants que possible. En revanche, ils ne contrôlent guère leur langue et répondent volontiers à presque toutes les questions. La flatterie, ou des dons en tabac, sucreries ou autres nourritures, excite leur vantardise. Ils deviennent très bavards et fournissent toutes les informations réunies ci-dessous. Lisez-les aux joueurs ou choisissez, phrase par phrase, des réponses plausibles aux questions des personnages.

- La piste se termine au milieu d'un champ de pierres étranges. Il y a un trou où beaucoup descendent mais dont bien peu remontent.
- L'escalier se termine par une grande caverne qui ne s'arrête jamais. Il ne faut pas déranger les choses féroces qui vivent à l'intérieur. Ceux qui font trop de bruit au mauvais moment sont dévorés par ces créatures trop horribles pour être décrites.
- Dans un autre endroit de la caverne vit l'homme blanc qui règne sur le désert et nous donne des prisonniers pour la viande et le sexe. Il y a beaucoup de prisonniers dans la caverne. Dans un autre endroit encore vit un être étrange qui sait tout sur tout mais rien sur nous, et qui est libre mais prisonnier du chef blanc.
- Le chef blanc dit que le Père de Toutes les Chauves-Souris pourrait bientôt revenir en ce monde, mais il ne sait pas quand exactement. Pour se préparer à sa venue, il doit toucher certaines pierres quand viendra le temps.

Ces Kooris ont une conception passablement enfantine de ce qui se passe car elle ne s'appuie, en fait, que sur des rumeurs, contes, insinuations et conversations surprises. Personne n'a pris la peine de faire plus qu'enflammer leurs désirs les plus grossiers. Si les investigateurs persistent à les interroger, ils risquent, par leurs questions, de dicter inconsciemment les réponses des prisonniers ; tenez-en compte.

Par exemple, les Kooris peuvent se mettre à craindre la vengeance de leur chef et refuser de répondre autrement que par « non » (en réponse aux questions qui se terminent par une voyelle), « oui » (à celles qui se terminent





par une consonne), et « peut-être » (pour une fin en -s). Si ce procédé est appliqué avec soin, il va certainement conduire les investigateurs à entendre ce qu'ils veulent… ou ne veulent pas. Aucune de ces deux interprétations ne les rapprochera de la vérité.

La Cité sous les Sables

L'ultime bataille pour la cité enfouie sous les sables australiens. Son exploration donne l'occasion aux investigateurs de rencontrer un extraterrestre plus vieux que l'humanité elle-même.

Que les investigateurs aient rencontré ou non Mortimer Wycroft, Huston risque d'être averti de leur arrivée. Des Kooris rescapés de l'embuscade ont pu le prévenir de l'approche (décidée) des intrus vers la Cité de la Grande Race.

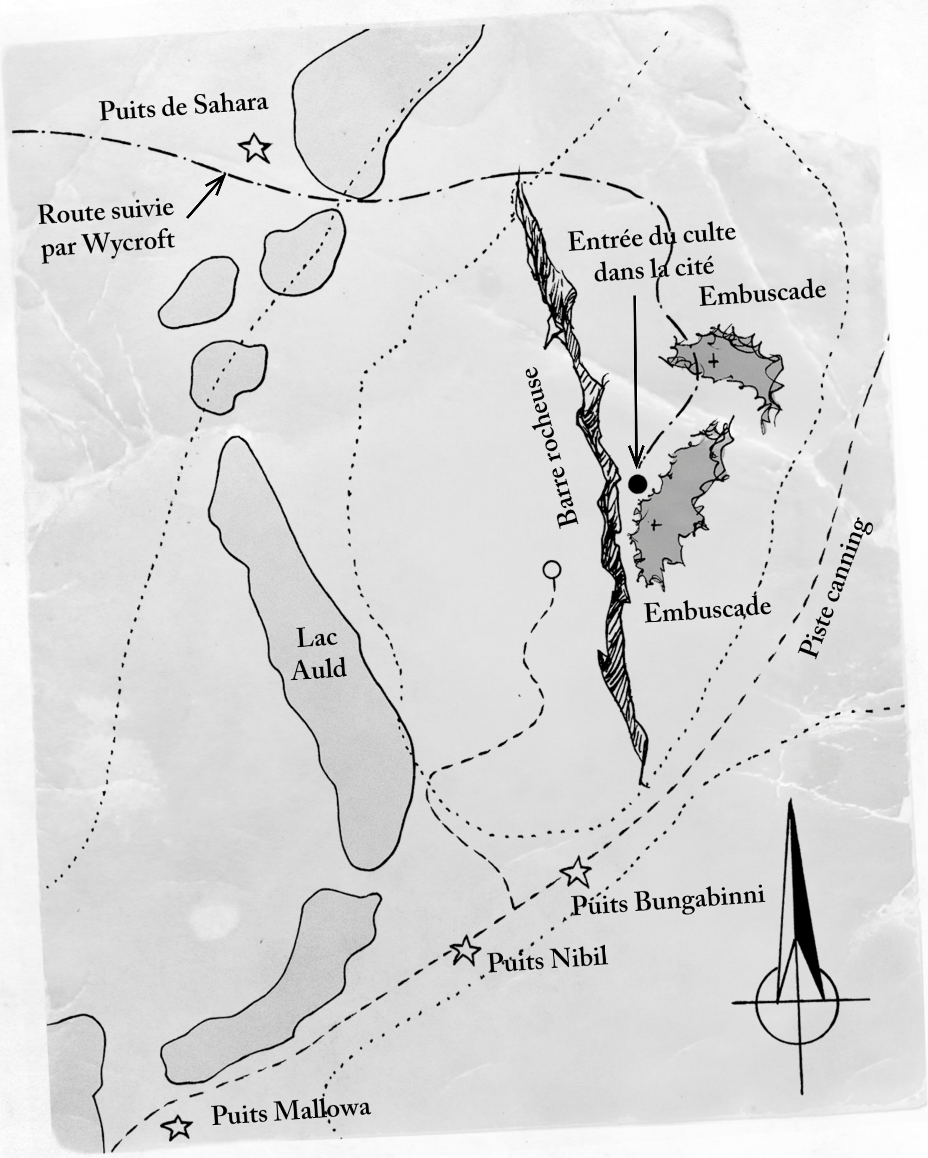
Les lieux sont assez semblables à ce que montrent les photographies de MacWhirr. Le sable est maintenant tassé par le passage des hommes et des véhicules, une bonne quantité de détritus contemporains parsèment l'endroit. Si Wycroft est arrivé (il a été probablement plus rapide que les investigateurs) plusieurs camions légers sont garés au centre de la zone, débarrassés, pour l'essentiel, de leur chargement. Une partie de celui-ci est entassé sous une bâche près d'un petit abri : un toit perché au-dessus d'un mur bas de sacs de sable. À l'intérieur, on trouve un générateur et un escalier de bois qui s'enfonce dans le silence des profondeurs. Le générateur tourne en permanence. Son TEUF-teuf-TEUF-teuf porte loin dans le désert. Pour autant qu'en sache Huston, ou n'importe quel adorateur, cette entrée est la seule qui donne accès à la Cité de la Grande Race. Un unique garde est posté là en permanence. À l'arrivée de Wycroft, il doit jouer les déménageurs, ce qui laisse l'entrée sans surveillance pendant un moment.

Si les Kooris ont signalé l'arrivée des investigateurs à Huston, l'entrée est alors solidement gardée par une demi-douzaine d'adorateurs armés de fusils. Les sacs de sable leur donnent une excellente couverture, mais les camions réduisent leur angle de tir. Pour pallier ce problème, un adorateur est allongé sous chacun des deux camions.

Tout un chaos de blocs de pierre émerge du sable, ce qui favorise grandement une approche discrète de l'entrée, mais les cinquante derniers mètres sont complètement à découvert. Cette étendue de sable se franchit en six à sept secondes, ce qui donne largement le temps à chaque adorateur de placer un tir sur des cibles qui ne font que leur faciliter la tâche en s'approchant.

Si les investigateurs sont coincés dehors par le feu roulant des adorateurs, ils décideront éventuellement de se débarrasser de l'obstacle en y envoyant un camion en flammes ou chargé de dynamite. C'est une tactique efficace contre les gardes, mais les informations qu'ils ont reçues des Kooris en embuscade ne devraient pas les y encourager. Quoi qu'il en soit, le camion doit avoir un chauffeur (**Conduite** ou **Conduite engin lourd**) et la réussite de l'opération est soumise à celle du test de **Conduite** ou à une réussite Extrême de **Chance**.

Le saut hors du camion, puis le souffle de l'explosion, infligent un total de 2D6 points de dommage au kamikaze. Il faut encore y ajouter les balles qui ont pu le toucher auparavant (les gardes touchent sur une réussite Extrême). Si



Les abords de la cité

cette charge héroïque ne tente aucun volontaire, les investigateurs vont peut-être chercher une autre entrée à la cité, une possibilité traitée par la suite.

L'explosion ne manque pas d'attirer l'attention des polypes volants qui se trouvent à quelques kilomètres. L'un d'eux survole la zone dans l'heure qui suit et attaque au hasard deux des investigateurs, si ceux-ci ne sont pas encore sous terre.

Sous terre

L'escalier s'enfonce sur presque une centaine de mètres. Nyarlathotep a guidé Huston vers un accès facile, mais il a tout de même fallu beaucoup de travail pour le rendre pleinement utilisable. Des lampes électriques, installées avec parcimonie mais régularité, éclairent les marches après les quinze premiers mètres. En bas des marches, un deuxième générateur exactement semblable à celui du sommet et plusieurs barils de deux cents litres d'essence démontrent que les occupants du lieu ont prévu le cas où leur accès vers l'extérieur serait bloqué pendant une longue période.

Les visiteurs sont d'abord surpris par la fraîcheur. À cette profondeur règne une température constante de huit degrés. Puis par le silence. Un silence au-delà de la vie et de la mort. Aucune tombe n'a aussi longtemps existé que cet endroit. Aucune n'a jamais renfermé un tel trésor. Plus loin, dans le halo des minuscules ampoules qui s'alignent jusque dans les profondeurs insondables, ils entrevoient de vastes salles emplies d'une poussière épaisse. Plus loin encore, s'ouvre le domaine des ténèbres éternelles.

Accessoirement, ces cavernes ont attiré les chauves-souris de tout le pays. Leur masse compacte occulte complètement le plafond. Le bas de l'escalier est inondé de leurs excréments. Un peu de vacarme ou une explosion, les voilà qui se précipitent vers la sortie par millions. Au crépuscule, toutes quittent la cité en longues vagues noires.

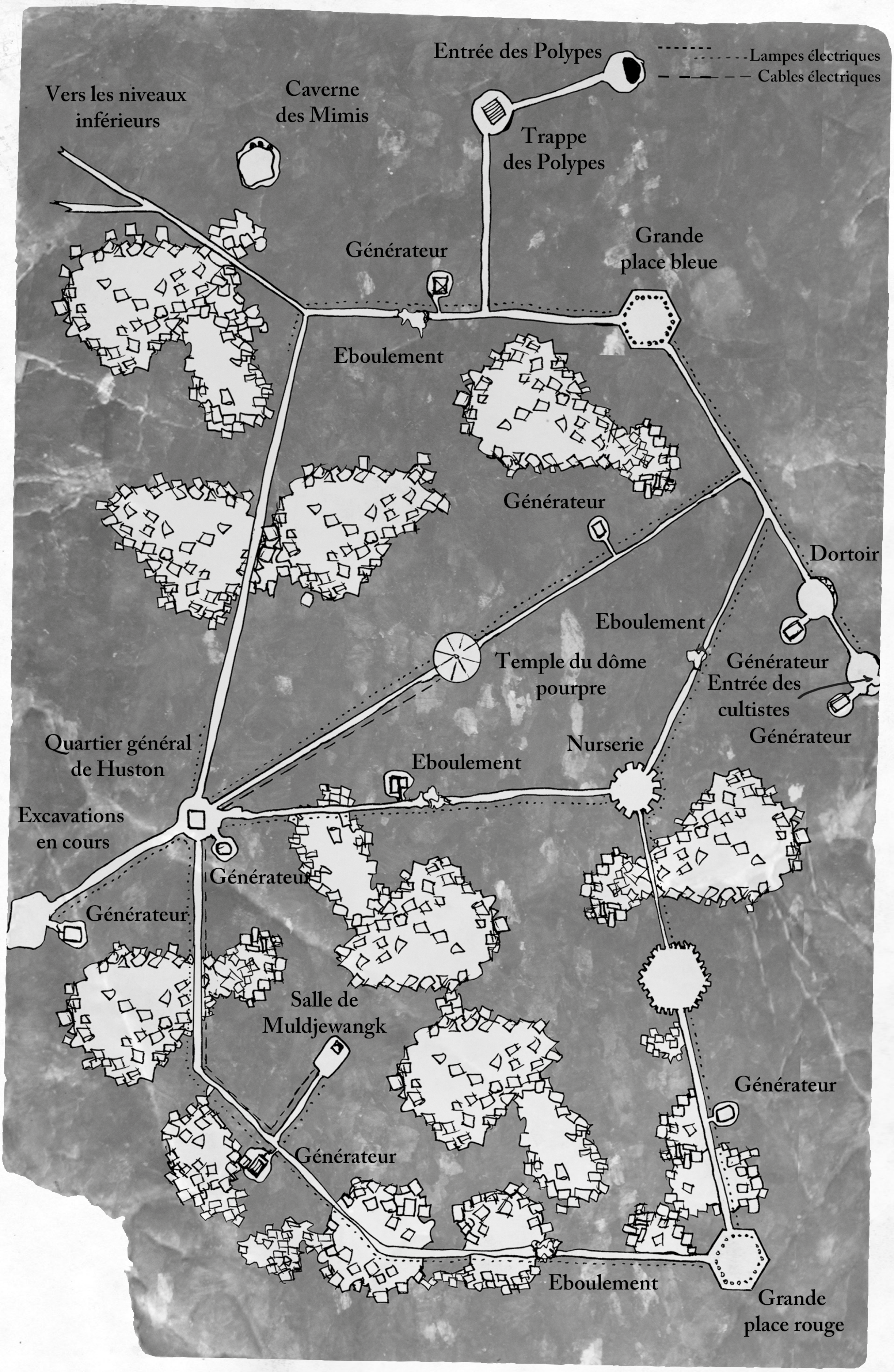
Les investigateurs peuvent s'enfoncer dans la cité en suivant n'importe quelle direction mais les passages éclairés exercent une attraction presque irrésistible. Tout le monde voit que, sous l'alignement des lampes électriques, l'épaisse couche de poussière omniprésente a cédé la place à un sentier battu. Dans les ténèbres environnantes, il est impossible de se rendre compte de l'étendue de la cité.

La plupart des adorateurs vivent non loin du bas des marches, dans un endroit qu'ils appellent le Dortoir. Il se situe suffisamment loin du second générateur pour que le bruit ne les empêche pas de dormir. C'est une série de quatre salles carrées d'une dizaine de mètres de côté, dont chacune loge jusqu'à 1D10+2 adorateurs.

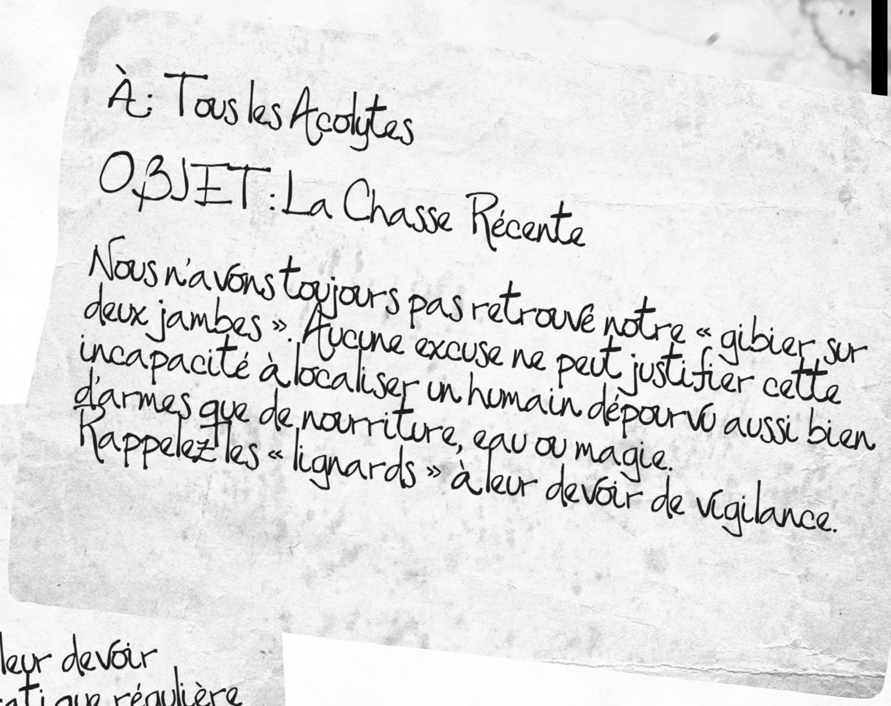
Un important courant d'air traverse le dortoir ; il emporte les fumées des feux de camp vers l'escalier et la surface.

Ces pièces contiennent des couchages écœurants de saleté, des artefacts obscènes, des os et différents exemples d'un art sauvagement inspiré. Les adorateurs qui possèdent fusils, couteaux, espèces, etc. les gardent toujours avec eux de peur de se les faire voler par leurs compagnons de dortoir. Dans une des salles, deux boulettes de papier traînent par terre ; ce sont des copies carbone d'ordres dactylographiés de Huston. Les investigateurs doivent réussir un test de Chance pour les repérer dans le désordre puant du lieu. Vous pouvez les lire ou les remettre aux joueurs (cf. aide de jeu AU-07A et AU-07B, page 67).





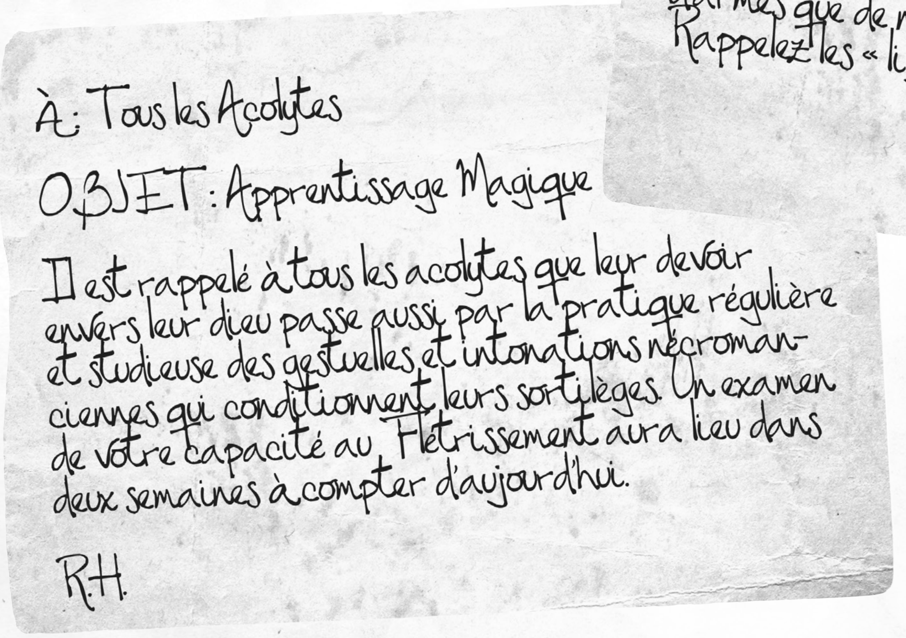
La cité sous les sables
Sous terre - carte schématique



À : Tous les Acolytes

OBJET : La Chasse Récente

Nous n'avons toujours pas retrouvé notre « gibier sur deux jambes ». Aucune excuse ne peut justifier cette incapacité à localiser un humain dépourvu aussi bien d'armes que de nourriture, eau ou magie. Rappelez les « lignards » à leur devoir de vigilance.



À : Tous les Acolytes

OBJET : Apprentissage Magique

Il est rappelé à tous les acolytes que leur devoir envers leur dieu passe aussi par la pratique régulière et studieuse des gestuelles et intonations nécromanciennes qui conditionnent leurs sortilèges. Un examen de votre capacité au Flétrissement aura lieu dans deux semaines à compter d'aujourd'hui.

R.H.

Aides de jeu AU-07a et b - Notes à tous les acolytes

Aides de jeu AU-07 : Notes à tous les acolytes

Utilité du document : suggère qu'un certain nombre d'adorateurs présents sont susceptibles d'avoir recours à des pouvoirs magiques destructeurs, qu'il est possible d'échapper à des adorateurs en chasse dans ce complexe de salles, couloirs, etc. et avertit de l'existence de quelque chose appelé « *lignards* ». Les initiales R.H. peuvent correspondre à Robert Huston. Notez aussi que les personnages pourraient tomber sur le « *gibier sur deux jambes* » mentionné par Huston, un allié humain potentiel et une mine certaine d'informations.

Lumières et bruits arrivent presque toujours du dortoir et personne ne monte la garde. Chacun des lots comprend un peloton de cinq acolytes dont l'un des membres est capable de lancer des sortilèges. Si Huston est averti de la présence des investigateurs, il lancera son personnel, regroupé en pelotons de ce type, à leur poursuite (pour les caractéristiques des adorateurs, cf. *Le Culte de la Chauve-souris des Sables* p.36)

Pendant cet épisode souterrain, gardez à l'esprit les points suivants :

- Les investigateurs sont incapables de déchiffrer les documents laissés par la Grande Race dans la cité. Même les instructions spécifiques apposées sur certaines des machines sont trop étrangères à l'esprit humain pour être comprises.
- Les artefacts conçus pour être utilisés par les Yithiens sont très malaisés à manipuler pour les humains.
- Les tests de **Sciences (géologie)** montrent que la cité est extrêmement ancienne. Certaines parties sont ensevelies sous des dizaines de mètres de grès, une roche qui résulte de la fossilisation des sédiments abandonnés par les eaux et le vent. En certains endroits, ces dépôts se sont effondrés ou brisés, ce qui ouvre alors des accès vers les niveaux les plus profonds de cette cité cyclopéenne.
- La cité est solidement bâtie de blocs énormes. Seuls les explosifs permettent de se frayer un chemin à travers les structures encore intactes. Et les explosions attirent à coup sûr l'attention des polypes volants.
- Si l'Œil de Lumière et Ténèbres est apposé sur la cité, il bloque l'ouverture du Portail quand vient le temps de l'éclipse solaire totale.
- Mettez en scène autant de rencontres de polypes volants que vous le jugez bon. Leur nombre pourrait être lié à celui des armes-à-foudre trouvées par les investigateurs ou à leur propension à utiliser ces engins. Gardez tout de même à l'esprit que les polypes sont de rudes adversaires. Un seul d'entre eux est capable de détruire tout un groupe d'investigateurs malavisés.

L'autre entrée

À environ sept cents mètres de l'accès ouvert par Huston/Carver, une butte offre un bon point de repli. De là, les investigateurs peuvent observer les allées et venues des adorateurs et réfléchir à la suite de leurs actions.

S'ils ont déjà observé les traces d'un polype volant, une réussite en **INT** souligne que ces créatures disposent certainement d'un autre accès. Une reconnaissance de la zone conduit à la découverte d'une seconde ouverture,



une caverne à six kilomètres de là. Dans le sable alentour, on ne trouve aucune trace de pneu, mais d'énormes empreintes à cinq doigts de presque deux mètres. Les investigateurs en ont peut-être déjà vu de semblables, pendant leur visite du camp de la mort. Une réussite en **Mythe de Cthulhu** les identifie : des traces de polypes volants. C'est probablement par cet accès que sont sortis les premiers polypes.

La caverne est un trou vertical d'une quinzaine de mètres de large et d'apparence très récente. Le courant d'air qui en surgit charrie une telle odeur, issue d'une autre époque, que tout le monde en a la chair de poule.

À l'intérieur de la cité

Voir la carte schématique qui localise tous les points de la cité importants pour l'aventure, page 66. La cité elle-même s'étend dans toutes les directions sur des dizaines de kilomètres. Les sous-chapitres qui suivent traitent essentiellement de ces points repérés sur la carte. L'atmosphère inhumaine qui règne ici et la menace constante des polypes volants se traduisent par une perte de 1 point de SAN par jour passé à explorer le complexe. Ces pertes ne s'appliquent plus quand un investigateur est emprisonné dans une salle unique ou coincé quelque part pour une raison quelconque.

La Cité de la Grande Race n'a pas été creusée dans le sol, même si nombre de ses avenues étaient complètement couvertes. Les niveaux supérieurs ont été détruits, peut-être par les polypes volants, certainement par le passage du temps. Peu à peu, à travers les âges, la poussière et les sables ont tout recouvert. Les niveaux inférieurs restent pourtant à peu près intacts malgré les effondrements et les infiltrations. Huston a d'abord cherché à se frayer une entrée directement vers la partie qui l'intéressait mais il a échoué. Nyarlathotep l'a alors guidé vers un point d'accès plus facile à proximité. Il s'agit d'une « proximité » toute relative : les excavations actuelles de Huston sont à des kilomètres de l'entrée révélée par Nyarlathotep.



De grandes rampes couvertes de dalles octogonales relient les différents bâtiments et volumes de la cité. Les rampes sont très larges et, tout autour, les murs et la terre écroulée créent des couloirs là où il n'en existait pas. Elles suivent des pentes étranges. Le réseau déjà balisé par les adorateurs n'en comprend que deux, extrêmement raides.

À l'intérieur des bâtiments, de lourdes portes (FOR 125 pour les ouvrir) donnent sur des labyrinthes de salles. Désertées, ces salles évoquent pourtant par leurs étranges et gigantesques mobilier, artefacts ou œuvres d'art, leurs habitants originels. Ces choses-cônes étaient hautes de trois mètres et surmontées de quatre longs appendices mobiles, deux bras, une tête et une sorte de fleur complexe avec laquelle ils s'alimentaient.

Les distances et les volumes l'emportent en gigantisme sur tout ce que les investigateurs ont pu voir, si ce n'est R'lyeh elle-même. Des symboles curvilignes sont gravés sur la plupart des surfaces. En certains endroits, des éboulis barrent le passage. Ceux-ci (positionnés sur la carte schématique) doivent être escaladés avec prudence. Toute précipitation qui ne s'accompagne pas d'une réussite de **Chance** se traduit par la chute d'une pierre et 1D3 points de dommage pour le grimpeur.

Dans ces ténèbres inhumaines et oppressantes, le silence règne sans partage. Qui sait ce qui a pu se passer ici ? Qui sait ce qui peut s'y tapir ?

Un polype volant

Les investigateurs peuvent se laisser glisser en toute sécurité sur le sable des parois quasi verticales du trou, la pente s'estompant presque complètement après une trentaine de mètres. Il est par contre impossible de remonter dans ce sable qui n'offre aucun appui. Si les investigateurs veulent reprendre le même chemin pour ressortir, il leur faut fixer des cordes à un rocher alentour avant de se laisser descendre. Une fois dans les salles et couloirs de la cité, ils ne peuvent se fier qu'à une boussole pour retrouver l'entrée dégagée par Huston.

Pour une description générale, référez-vous à ce qui précède. C'est aussi l'occasion rêvée pour lire ou relire les chapitres VI et VII de *Dans l'Abîme du Temps*. Cette seconde entrée donne accès à une partie de la cité qui n'a jamais été explorée par les adorateurs. Pour l'essentiel, la voie est dégagée, libre de tout éboulement. La poussière sur le sol est très épaisse, vierge, sauf en des endroits où apparaissent soudain ces inquiétantes empreintes de deux mètres de long. Les bruits de pas sont étouffés. La poussière fine et pénétrante

Polype volant

Terreur des ténèbres souterraines

Pouvoirs distinctifs

Invisibilité : en dépensant un point de magie par tour, un polype peut devenir parfaitement invisible. Cependant, il est toujours possible de le localiser approximativement grâce au chuintement écœurant qu'il émet en permanence. Un investigateur tentant de frapper un polype invisible doit réussir un test d'Écouter pour le repérer. Il peut ensuite attaquer avec un dé malus. Les polypes changeant constamment d'état entre l'opacité et l'invisibilité, il est nécessaire d'effectuer un test de chance lors de chaque attaque. S'il échoue, le polype change de phase juste à ce moment-là et le test d'attaque se fait avec un dé malus. Quand un polype est invisible, il n'attaque pas avec ses tentacules, mais peut toujours employer une attaque de vent ou lancer des sorts.

FOR	250
DEX	65
POU	80
CON	125
TAI	250
INT	70

Points de Vie : 37
Impact : + 5D6
Carrure : + 6
Mouvement : 8/12 en volant
Points de Magie : 16

Combat

Attaques par round : 2D6. Chaque round, lancez 2D6 pour déterminer le nombre de tentacules qui se forment. Il ne peut utiliser qu'une attaque à base de vent par round.

Options de combat rapproché : le corps des polypes forme continuellement des tentacules qui se dissolvent peu après. Les dommages qu'ils infligent sont toujours de 1D10. En raison de la nature partiellement non matérielle de ces entités, les dégâts infligés par des tentacules sont directement appliqués aux points de vie, en ignorant toute forme de protection. La blessure prend la forme d'une irritation ou d'un dessèchement dû au vent.

Note : l'utilisation de chacun de leurs pouvoirs sur le vent leur coûte 1 point de magie par round.

Bourrasque : cette attaque affecte un cylindre de 10 mètres de diamètre émanant du Polype, jusqu'à une portée de base de 20 mètres. Elle inflige des dégâts égaux à son impact. L'aire d'effet peut s'étendre au-delà de 20 mètres, mais elle perd 1D6 points de dégâts par multiple de la distance de base. Ainsi, une cible à 39 mètres subit 4D6 points de dégâts (impact moins 1D6) et une autre à 41 mètres encaisse seulement 3D6 points de dégâts. Les victimes d'une bourrasque voient leur peau se dessécher et flétrir et leurs chairs être cisaillées par le vent, jusqu'à exposer l'os. Le choc les fait reculer d'un mètre par point de vie perdu.

Attaque immobilisante : les polypes ont une méthode mystérieuse pour capturer leurs proies. Employée de cette façon, l'attaque a une portée d'un kilomètre. Elle ne perd rien de sa puissance si elle doit emprunter des chemins tortueux ou des couloirs abrupts. Le vent émanant de la créature a un effet aspirant sur sa cible. Elle ralentit et doit effectuer un test opposé de FOR contre le POU du polype. Le pouvoir est moins efficace au-delà de 200 mètres, ce qui se traduit par un dé bonus. Si le Polype l'emporte, la victime ne peut pas se déplacer durant le round. Si c'est la victime qui gagne, elle peut se déplacer normalement. Le Polype volant peut se déplacer à sa vitesse normale lorsqu'il utilise ce pouvoir, ce qui lui permet de pourchasser une proie intéressante tout en la ralentissant. Cette technique peut être utilisée sur plusieurs cibles, à condition qu'elles se trouvent à 30 mètres l'une de l'autre. La deuxième reçoit un dé bonus sur son test opposé de FOR, la troisième deux dés bonus, et ainsi de suite. Le Polype choisit ses cibles.

Attaque tourbillon : les polypes peuvent s'y prendre à plusieurs pour générer une véritable tempête. Les vents atteignent alors une vitesse d'un demi-kilomètre/heure par point de POU des polypes participants. Il s'agit là de l'œil du cyclone, la vitesse baissant de 5 km/h tous les 200 mètres de distance. Un groupe de polypes peut déclencher un ouragan dans une région de quelques kilomètres carrés. Les cibles subissent 1D4 points de dégâts par 20 km/h au-delà de 100, la moitié si elles réussissent un test de chance.

- Esquive 32 % i(15/6)
- Combat rapproché) 85 % (42/17)
  Dégâts Tentacules *1D10+5D6 points de dégâts*
  Bourrasque 70 % (35/14)
  5D6 points de dégâts (diminué de 1d6 par 20 mètres de distance)

Protection : 4 points, plus l'invisibilité. Le polype ne subit que les dégâts minimaux des armes physiques, qui sont ensuite réduitsde 4 points par sa protection. Les armes enchantées infligent des dégâts normaux, tout comme les attaques basées sur la chaleur ou l'électricité.

Perte de Santé Mentale : 1D3/1D20

Mineurs zombie

FOR	80
DEX	35
POU	1
CON	80
TAI	65
INT	25

Points de Vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 6
Points de Magie : 0 6

Combat :

Attaques par round : 1
Options de combat rapproché :
Les mineurs ne se servent de **Combat rapproché (corps à corps)** que pour étouffer l'adversaire. Cette prise inflige des dommages de 1D3 par round. Elle peut être brisée, chaque round, par un test opposé en **FOR**.

• Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
1D3+1D4 points de dégâts
• Esquive 17 % (8/3)

Protection : les mineurs sont insensibles à la douleur ; ils ne peuvent ni perdre conscience, ni être sonnés.

Compétences
Obéir aux ordres 99 % (49/19)
Traquer la chair humaine 99 % (49/19)

Perte de SAN : 1/1D8 points de santé mentale pour avoir vu un zombie. Si, de son vivant, le zombie était connu de l'investigateur et qu'il est encore reconnaissable, cette perte est augmentée de 1D4, que le test soit réussi ou non.





des éons adhère aux vêtements, aux mains et au visage des investigateurs.

Il faut parcourir des kilomètres sous terre avant d'atteindre la première guirlande de lampes installée par les adorateurs. Quand ils en approchent, les investigateurs entendent aussi le bruit de moteur d'un des générateurs électriques. Garder le cap à la boussole est relativement simple. Les personnages ne rencontrent qu'un seul obstacle sur leur route : une trappe ouverte sur le domaine des polypes.

Tous les détails concernant les polypes volants sont précisés dans l'encadré Un polype volant, page 69. Mieux vaut voir ou revoir ces informations en détail. Les polypes utilisent leurs tentacules ou leur souffle destructeur pour attaquer, connaissent éventuellement des sortilèges et sont largement immunisés contre la plupart des attaques physiques. Leur vue coûte 2/1D20 points de SAN. Ils sont terrifiants, malins, malveillants et presque indestructibles.

Le puits dans les ténèbres

Les investigateurs arrivent devant un grand puits carré de cinq mètres de côté ou presque. Il occupe toute la largeur du passage. Le fond reste invisible quel que soit l'éclairage utilisé. Il n'existe plus aucun moyen de le contourner, même s'il paraît évident qu'à une époque des rampes et des couloirs maintenant effondrés permettaient de continuer dans diverses directions. Les bords du gouffre sont nets et réguliers ; il est clair que celui-ci a été créé à dessein.

Le rebord par lequel arrivent les investigateurs est occupé par une boîte de faible hauteur et d'une surface équivalente à celle de l'ouverture du puits. Quelques minutes d'inspection des énormes gonds sur le bord du puits et du système complexe, extraterrestre, de fermeture situé à l'autre bout de la boîte, suffisent à déterminer son usage. C'est en fait un couvercle, une trappe qui peut être refermée et verrouillée sur le gouffre, permettant alors de le traverser. Soulever et refermer la trappe demande une FOR combinée de 300.

Le bruit de tonnerre qu'elle produit en retombant en place attire certainement (75 % de risque) l'attention d'un polype volant. Il surgit des profondeurs insondables, renvoyant dans son élan la trappe en position ouverte, à moins que celle-ci n'ait été verrouillée. Il attaque ensuite les investigateurs qui risquent fort de tous trouver la mort. Les verrous de l'énorme trappe, lourds et compliqués, n'ont pas été conçus pour des mains et des esprits humains ; il faut 1D3 minutes pour les actionner. Le polype volant arrive en 1D20 minutes. Si les verrous ne lui permettent plus de repousser la trappe, les investigateurs entendent ses abominables coups de boutoirs et bruits de succion. Seuls quelques centimètres de métal les séparent du monstre !

Un autre puits se trouve peut-être à proximité. Des investigateurs avertis ne s'attarderont sans doute pas pour le vérifier.

Mises en scène alternatives

Vous pouvez, si vous le souhaitez, considérer qu'il y a 10 % de chance pour qu'un Polype soit déjà là quand les

Mineurs adorateurs

Ces mineurs sont ceux que l'on trouve au rez-de-chaussée du Q.G. de Huston. Il y a deux groupes, accompagnés à chaque fois d'un adorateur.
Les caractéristiques des mineurs et des deux adorateurs contremaîtres sont données ci-après. Les mineurs obéissent à qui leur donne un ordre et s'en tiennent à ces ordres reçus. En cas de conflit de commandement, ils obéissent à la personne dotée du POU le plus important. Ils sont incapables d'attaquer à distance mais représentent une force considérable au corps à corps.

Alan

Soldat du culte, 35 ans

FOR	60
DEX	65
POU	50
CON	50
APP	40
EDU	5
TAI	50
INT	40

Points de Vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 points de dégâts
  Gourdin du culte *1D8 points de dégâts*

Compétences
Creuser et servir 55 % (27/11)
Discrétion 50 % (25/10)
Mythe de Cthulhu 14 % (7/2)
Trouver Objet Caché 60 % (30/12)
Langues
Anglais 55 % (27/11)
Pidgin 15 % (7/3)

Thomas

Soldat du culte

FOR	80
DEX	50
POU	35
CON	70
APP	55
EDU	5
TAI	60
INT	20

Points de Vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 7

Combat
- Esquive 45 % (22/9)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Gourdin du culte *1D8 + 1D4 points de dégâts*
  (fouets) 65 % (32/13)
  Fouet *1D3 + 1D4 points de dégâts*

Compétences
Creuser et servir 55 % (27/11)
Discrétion 50 % (25/10)
Trouver Objet Caché 60 % (30/12)
Langues
Anglais 55 % (27/11)
Pidgin 15 % (7/3)

investigateurs approchent du puits et de sa trappe. Cette probabilité s'accroît de 5 % à chaque fois que les joueurs vous démontrent clairement qu'ils ne savent pas quoi faire ! Les bruits ou lumières importants (en particulier les flashs et projecteurs braqués vers le fond) à proximité du puits augmentent aussi ce pourcentage.

Les investigateurs qui approchent de l'endroit pourraient aussi n'être confrontés qu'aux étranges sifflements caractéristiques des polypes. Près du gouffre, ils sont encore lointains, très au-dessous d'eux. Quand les investigateurs reprennent leur marche, il semble bien que les sifflements se rapprochent. Vous pouvez faire intervenir une attaque de polypes.

Au-delà du puits sans fond

Une fois qu'ils ont dépassé ce gouffre ouvert sur les cités de basalte noir de ces créatures malveillantes, les investigateurs progressent suivant une pente nettement descendante sur près de deux kilomètres. La lumière lointaine d'une ampoule électrique apparaît. Quand ils approchent, ils peuvent entendre le ronronnement encore étouffé d'un moteur à essence. C'est celui d'un des générateurs électriques installés par les adorateurs en même temps que les dizaines de kilomètres de lampes électriques qui éclairent certaines artères de la cité.

Quand les investigateurs atteignent cette partie éclairée, ils peuvent très bien décider de ne pas s'en occuper pour s'enfoncer dans les ténèbres infernales. Si vous estimez qu'ils sont en train d'errer sans but, vous pouvez très bien les faire retomber sur le puits des polypes et sa trappe. L'expérience devrait les décourager des ténèbres. Une fois qu'ils suivent les couloirs éclairés, cette cité labyrinthe devient compréhensible.

Des lignes de lumière

Les descriptions qui suivent sont valables pour toutes les lignes de communication éclairées entre les divers points importants de la cité.

Les lignes d'alimentation électrique sont devenues si longues qu'Huston a dû assigner deux adorateurs à leur entretien. Elles sont alimentées par plusieurs générateurs. Ceux-ci sont indiqués sur la carte schématique.

Au milieu de l'immensité de pierre froide de cette cité inconcevable, les investigateurs remarquent sans faillir que des traces de pas humains marquent abondamment (dans les deux sens) les passages éclairés. Elles ne s'écartent presque jamais des flaques de lumière. Quatre types de rencontres peuvent se produire sur ces routes où il est presque toujours possible d'éviter de croiser quelqu'un en plongeant dans les ténèbres infinies.

Le lignard

Toutes les douze heures, un adorateur inspecte l'éclairage de la cité. Il porte une lampe électrique et un casque de mineur avec une lampe à acétylène. Généralement, le travail consiste simplement à remplacer les lampes grillées et refaire le plein de carburant des générateurs. Chaque jour, un de ceux-ci est arrêté pour réglage et entretien. Le reste du temps, ils fonctionnent en continu. Le lignard n'est pas un combattant entraîné. Il connaît bien les parties de la cité qui bordent son circuit.

Le lignard est doté d'une arme inhabituelle, une arme-à-foudre, un artefact de la Grande Race. L'emploi systématique de cette arme par le culte et la discrétion avec laquelle il conduit ses travaux souterrains lui ont permis de mettre un terme aux incursions des polypes volants.

Les terrassiers

Une équipe de dix travailleurs zombies dirigée par deux adorateurs fait tous les jours le trajet entre le quartier général et les excavations où Huston compte bien retrouver certains artefacts de la Grande Race. Les ouvriers sont complètement indifférents à tout ce qui les entoure, inaccessibles à la colère ou à la curiosité.

En revanche, ils obéissent à toutes les instructions brèves prononcées à voix haute et claire. Les adorateurs ne sont armés que de fouets métalliques pour punir leur troupeau

Éboulement

En quatre endroits, la carte indique la présence d'un éboulement. Ces éboulis sont assez difficiles et dangereux à escalader. Les investigateurs qui ratent leur test d'**Esquive** subissent 1D3 points de dommage suite à une chute, une foulure, un bleu, etc. Les chutes de ceux qui ratent leur test peuvent aussi faire suffisamment de bruit pour attirer un polype volant (5 % de chance).

Générateurs électriques

Chaque générateur est accompagné de quelques caisses de pièces de rechange et d'outils. Plus loin, sont entreposés des barils d'essence de vingt litres, pleins pour la plupart. Dans cet air stagnant, l'odeur des vapeurs d'essence peut être détectée sur huit cents mètres

La caverne des mimis

Les investigateurs ne peuvent parvenir ici qu'après une rencontre avec un mimi.

La caverne mesure approximativement quinze mètres de diamètre. Elle est fermée. Il n'y a ni entrée ni sortie. Les murs et le plafond luisent doucement. On n'y entre ou sort que par la volonté des mimis ou à coup de pelles, pioches et dynamite. Les quinze mimis qui occupent ce lieu fixent intensément les investigateurs. Ils attendent qu'ils parlent pour leur répondre en dessinant sur le sol ou les murs.

Ils souhaitent que les personnages tuent les Vents Vivants (les polypes volants). Les mimis sont vulnérables au vent. Ils ne s'intéressent ni aux adorateurs, ni aux Yithiens, ni même à Nyarlathotep. Ils n'offrent aucune information ou récompense.

Si les investigateurs sont d'accord, un mimi marche vers un mur, le fend d'un doigt et conduit l'équipe (avec les mêmes effets de couleur et de désorientation que pour l'arrivée dans la caverne) devant le puits insondable et son immense trappe. Un polype flotte jusqu'à l'ouverture après 1D10+1 minutes. Les investigateurs sont livrés à leurs propres moyens : ils peuvent essayer de refermer la lourde trappe mais, s'ils ne sont pas équipés d'armes-à-foudre, la fuite est la meilleure solution. Les mimis ne font alors rien pour les arrêter, mais peuvent décider par la suite de se venger. Si l'équipe reste très longtemps sous terre, elle sera peut-être pourchassée



Mimi

Race Indépendante Inférieure

Description : esprits chasseurs extrêmement doués, ils furent les habitants originels de l'Australie septentrionale. Ces créatures fines comme des baguettes ont une taille supérieure à celle des humains et sont aussi légères que des fétus de paille.

Notes : ce sont les mimis qui ont appris aux Hommes à se servir de lances et à chasser les kangourous. Les peintures mimies les plus anciennes conservées à ce jour datent probablement d'il y a vingt mille ans. Les mimis peuvent ouvrir les rocs d'un doigt et se glisser à l'intérieur pour se cacher ; ils les scellent derrière eux de la même manière. Ces étranges créatures ne s'aventurent pas hors de leurs rochers s'il y a le moindre souffle de vent, de crainte d'être balayées et brisées.
Si un investigateur tente de conclure un marché avec un mimi (une offrande constituée d'ignames ou, pourquoi pas, de bonbons conviendrait parfaitement), il sera entendu et on lui répondra, mais de bien curieuse manière : le mimi peindra ses réponses à une vitesse vertigineuse sur les roches avoisinantes.
Les mimis sont dangereux. Celui qui mange de leur nourriture se transforme en l'un d'eux 1D3 heures plus tard.
Les femmes mimies ne sont pas aussi émaciées que les hommes et se parent de fort jolies poitrines. Celui qui a des rapports sexuels avec l'une d'entre elles se transforme également en mimi 1D3 heures plus tard. Cette mutation est irréversible ; un investigateur frappé d'un tel destin devient une créature du Temps du Rêve, ce personnage ne peut plus être joué. Parfois, lorsque les mimis sont pris de colère contre un humain, au lieu de le tuer, ils dévorent toute la chair de son visage, le laissant en vie mais défiguré d'horrible façon.

Carac.	Moy.	Jet
FOR	105	7D6 x5
DEX	150	10D6 x5
POU	90	(4D6+6) x5
CON	30	2D6 x5
TAI	90	(2D6+12) x5
INT	60	4D6 x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : +2
Mouvement moy. : 12
Points de Magie moy. : 18

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Les mimis s'élancent et glissent dans les airs comme des poissons dans l'eau. À chaque round, ils peuvent conjuguer leur compétence en Esquive avec une attaque contre toutes celles dirigées contre eux. Ils peuven utiliser l'Esquive y compris contre les balles ! Les seules attaques auxquelles ils ne peuvent se soustraire de cette manière sont celles à rayon d'effet, comme les explosifs ou les tempêtes. De plus, les mimis disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde.

• Combat rapproché
(corps à corps) 70 % (35/14)
1D3 + 1D6 points de dégâts
(lances) 80 % (40/16)
Lance *1D8 + 1D6 points de dégâts*

• Esquive 99 % (49/19)

Protection : aucune.

Sortilèges : les mimis ont beaucoup de dons particuliers, comme celui de se cacher à l'intérieur des rochers. Tous les mimis connaissent au moins 1D4 sortilèges.

Perte de SAN : voir n mimi provoque une perte de 0/1D6



et décimée au hasard.

Si les investigateurs refusent la requête des mimis, ceux-ci leur offrent à manger et à boire. Ceux qui acceptent se transforment en mimis en 1D3 heures. Le processus est irréversible. Ceux qui déclinent l'offre de boisson et nourriture se voient tenter par d'autres plaisirs charnels (les femelles mimies sont moins élancées que les mâles et réputées pour leur poitrine irrésistible). Ceux qui acceptent se transforment en mimis en 1D3 heures ; encore une fois le processus est irréversible. Ceux qui sont devenus des mimis voient désormais la vie d'une manière si différente qu'ils sont exclus de la campagne. Ramassez leur feuille de personnage. David Dodge met fermement ses compagnons en garde contre l'hospitalité des mimis ; une réussite en **Occultisme** fait de même.

Les mimis abandonnent ceux qui refusent l'une et l'autre tentation. Ils dessinent alors une fissure dans le mur avec leur doigt, passent à l'intérieur et referment derrière eux, laissant les personnages dans une pièce parfaitement close. Si ceux-ci gardent la tête froide, ils pourront trouver une partie du mur qui sonne creux. Il faut un total de 3D20 heures de travail pour percer le mur à coup de pierres, seulement 1D20 si l'équipe dispose d'outils en acier.

Après une journée d'errance dans le noir, le groupe tombe sur la suite de lampes électriques la plus à l'est, quelque part près de l'éboulement.

Si les investigateurs engagent le combat avec les mimis, ces créatures magiques esquivent sans difficulté toutes les attaques physiques. Leur POU élevé les protège de la plupart des sortilèges. Ces horreurs issues du Temps du Rêve maîtrisent les investigateurs et mangent la chair du visage de celui qui a pris l'initiative de l'attaque. Les blessures ainsi infligées ne menacent pas sa vie, mais la malheureuse victime souffre horriblement. Elle perd 1D20+4 points de SAN et son APP tombe à 1. C'est désormais un objet d'horreur qui doit porter un masque ou des bandages en société. La vue de cette abominable boucherie coûte 1/1D8 points de SAN.

Les mimis redoutent les vents violents (ceux créés par les polypes volants, par exemple) tout à fait susceptibles de briser leur long cou fragile. Quand une lance mimie touche, le POU du mimi attaquant est opposé à celui de sa cible. Si la victime a le dessous, elle meurt immédiatement ; si elle résiste, elle tombe dans un coma qui dure 1D6 mois. Mâles ou femelles, tous les mimis ont les mêmes caractéristiques, même si les femelles ont une apparence beaucoup plus humaine que les longs mâles élancés.

Gardiens de la Chauve-souris des Sables

Les gardiens sont presque tout le temps présents au Temple du Dôme Pourpre, sous la statue de la Chauve-Souris des Sables, mais il arrive que Huston leur confie des missions particulières qui les amènent à sortir de cet endroit.

FOR	165
CON	20
TAI	120
DEX	60
INT	15
POU	50
ÉDU	25

Points de vie : 32
Impact : +3D6
Carrure : +4
Mouvement : 6/12 (en vol, peut porter une personne de TAI inférieure ou égale au quart de sa FOR)

Combat

Attaque par round : 1
Options de Combat rapproché : Ces agents du Mal sont stupides mais déterminés. Une fois qu'ils ont réussi à maîtriser une victime (manœuvre), ils l'appuient sur la statue de Nyarlathotep pour lui voler ses points de magie ou l'enveloppent dans leurs énormes ailes velues pour la vampiriser eux-mêmes.
Vampirisme (manœuvre) : Lors d'une attaque de vampirisme, les ailes arborent soudain une infinité de petits aiguillons sur toute leur surface. Ces projections acérées s'enfoncent dans la victime et y pompent les fluides corporels, d'où des dommages de 1D3 PV et une perte de 5 points par round dans la caractéristique la plus forte du sujet (FOR, CON, etc.)..

- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
  1D3+3D6 points de dégâts
  Vampirisme (manoeuvre),
  1D3 points de dégâts + perte de caractéristique
- Esquive 15 (7/3)

Perte de santé mentale :
0/1D6 points

Les Grandes Places

Comme le montre la carte schématique, deux grandes places ont été découvertes par les adorateurs. Elles font partie des quatre lieux associés à une source d'énergie autonome. Ce sont d'énormes salles octogonales. Les murs et les plafonds sont nus mais les planchers irradient une douce lumière. Une lueur bleue émane du sol de la place la plus à l'est et une lueur rouge de celle la plus à l'ouest. Leur utilisation originelle est inconnue. Chaque place mesure près d'un kilomètre dans sa plus grande dimension. L'éclairage ambiant est tel que les adorateurs n'y ont pas suspendu de lampes.

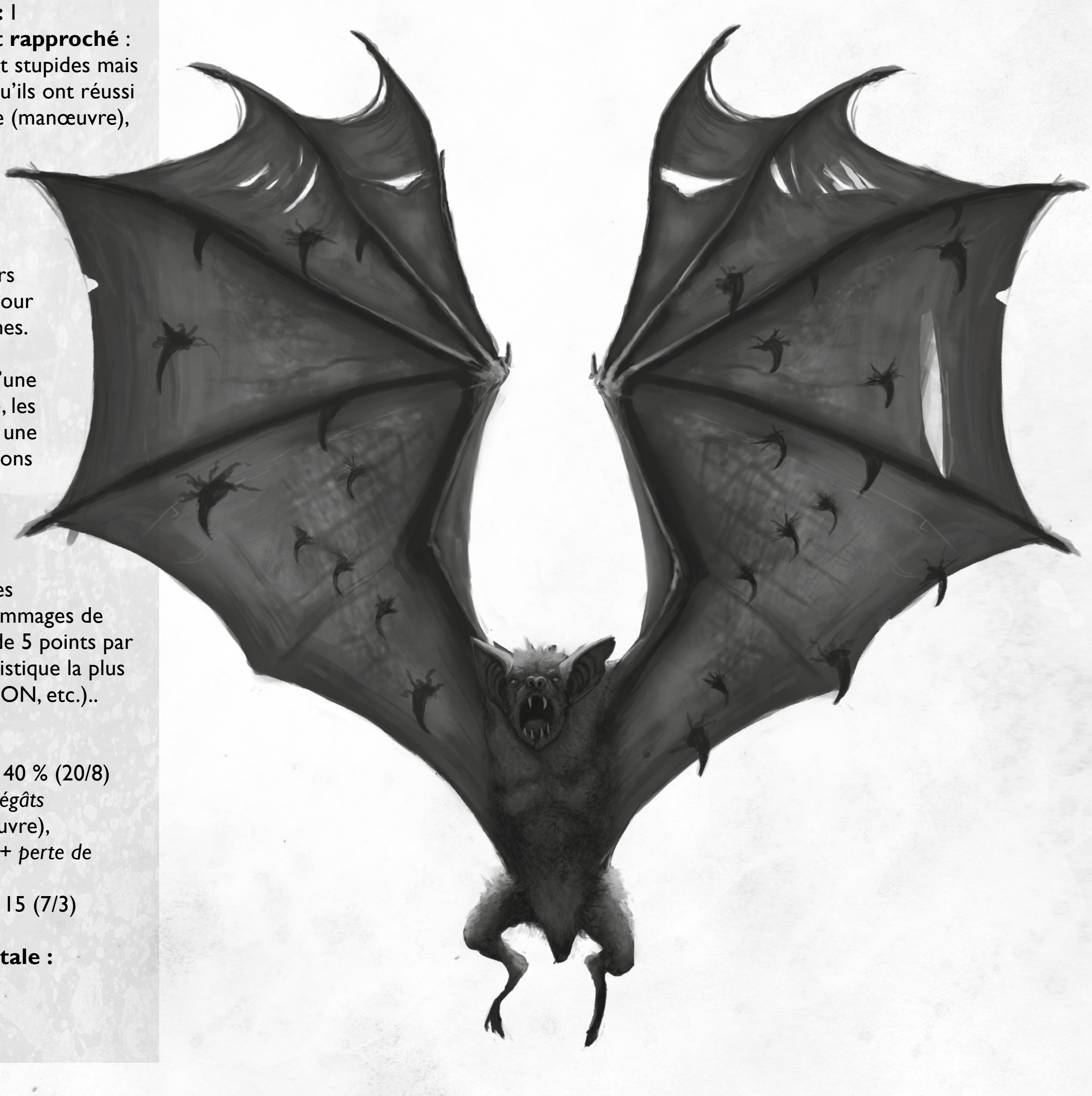
Le Temple du Dôme Pourpre

D'un diamètre de six cents mètres, cette merveille est restée à peu près intacte malgré ses cent millions d'années. Cet hémisphère parfait est bordé à sa base d'arches régulièrement espacées qui permettent d'accéder au temple. À l'intérieur, au centre du dallage de pierre grise, s'élève un second hémisphère. Celui-là irradie une lumière pourpre, violente et palpitante. Il mesure cent cinquante mètres de diamètre et tressaille parfois comme s'il était vivant.

La fonction du dôme pourpre est obscure. Huston croit qu'il s'agit d'un centre énergétique puisant dans les ressources d'autres dimensions. Il a l'intention d'installer une sorte de transformateur qui lui permettrait d'utiliser ces énergies.

Au niveau de l'arche par laquelle pénètrent les investigateurs, du sable s'est répandu dans le temple. Un fémur humain rongé et un morceau de crâne sont visibles, partiellement ensevelis.

Quelque part devant le dôme pourpre se dresse un bloc de pierre haut d'environ un mètre. Il apparaît clairement qu'il a été traîné récemment jusqu'à son nouvel emplacement dans le temple.



Des taches sombres couvrent sa surface et le dallage alentour. Des cendres et du charbon de bois marquent l'endroit où l'on a allumé un feu à même le sol.

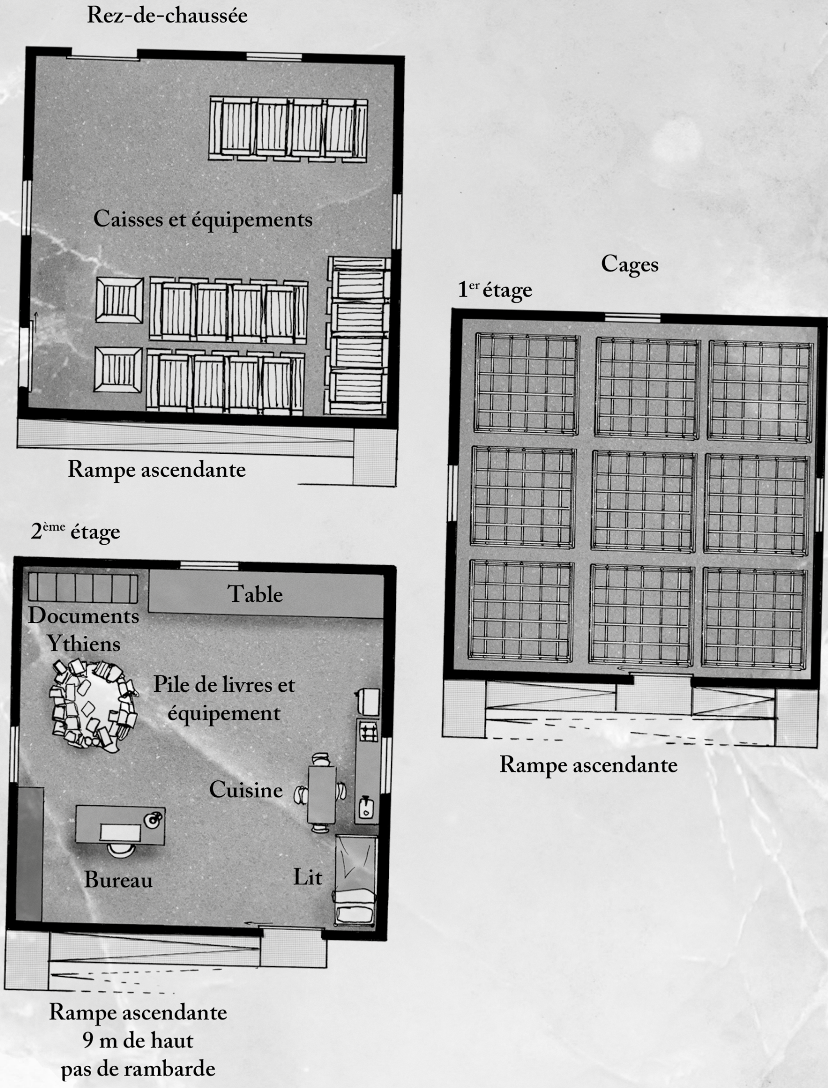
Derrière la pierre sacrificielle se dresse une statue de Nyarlathotep d'à peu près huit mètres, représenté sous son avatar ailé de chauve-souris. À ses côtés, des statues plus petites représentent d'autres dieux : Cthulhu, Azathoth, Yog-Sothoth du Portail, Zoth-Ommog, Cthugha, Shub-Niggurath et d'autres. Prise dans son ensemble, cette collection est suffisamment horrible pour justifier une perte de SAN de 1/1D10 points.

Chaque statue est une réserve avide de force vitale. Quand un être vivant en touche une, il perd (1D3-1)x5 points de POU et la moitié de ses points de magie restants. On peut résister à cet effet d'aspiration en emportant un test opposé de POU contre POU, mais chaque statue a un POU de (1D20+10)x5 points. L'énergie vitale drainée est mise en réserve à l'intérieur. En tant que Messager, Nyarlathotep est privilégié par le protocole : sa statue est censée être la première touchée. Elle contient déjà près de 500 points de magie.

Les statues sont en pierre. Elles pèsent toutes largement plus d'une tonne. Huston ne peut pas utiliser les points de magie qu'elles contiennent à sa guise (M'Weru le fait avec son autel). Ces points ne peuvent servir qu'à ouvrir le Portail. C'est ici que Huston doit conduire le rituel et sacrifier ces points de magie quand viendra l'instant de l'éclipse totale de Soleil.

Si Huston est tué ou capturé avant le bon achèvement du rituel de Portail, Kadaitcha prendra sa place, ou un acolyte sera formé pour le remplacer. Ce n'est que si le culte est complètement (ou en majeure partie) détruit ou que ses accès au temple sont scellés (peut-être en éveillant la fureur des polypes volants avec l'aide des mimis) que le site australien restera silencieux quand le ciel commencera à s'ouvrir.

Pour connaître les détails des rites réalisés par le culte, se reporter au chapitre *Le Culte de la Chauve-Souris des Sables*, page 34.



Le QG de Houston

Les trois gardiens

La statue de Nyarlathotep cache trois grandes créatures chauves-souris. Elles sont noires et tiennent autant du crapaud que de la chauve-souris. Elles sont équipées de vastes ailes curieusement froissées et leur tête est dépourvue de bouche et d'yeux. Ce sont les grands « oiseaux » repérés par les investigateurs pendant leur voyage vers Cuncudgerie et mentionnés dans le journal de MacWhirr.

Créatures vivantes, et non pas statues, elles s'assurent pendant les cérémonies que Nyarlathotep reçoit la part du lion des sacrifices.

Quand elles ne veillent pas aux rituels, elles gardent le temple. Elles s'éveillent dès que quelqu'un pénètre dans la salle. Leur malveillance s'enflamme alors, mais s'apaise devant tout hommage servile à Nyarlathotep : « Gloire à Nyarlathotep ! » ou « Nyarlathotep soit loué ! », par exemple. Une réussite de **Mythe de Cthulhu**, **Occultisme** ou **Psychologie** suggère la chose, encore que la connaissance du Mythe n'apporte que le texte des louanges : le personnage doit penser de lui-même à dire quelque chose. Si les intrus quittent rapidement le temple, les gardiens replongent petit à petit dans leur sommeil et ne les poursuivent pas.

Si les investigateurs ne rendent pas hommage à Nyarlathotep et restent assez longtemps pour que les gardiens s'éveillent et attaquent, ceux-ci essaient de capturer un personnage chacun et de le presser contre la statue de Nyarlathotep jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si d'autres investigateurs traînent encore sur place, les gardiens attrapent ces nouvelles victimes. Trois gardiens et leurs victimes peuvent prendre place autour de la statue. Les gardiens ne poursuivent pas les investigateurs au-delà des arches du temple.

Ces gardiens sont un don de Nyarlathotep à un adorateur d'exception. Ils facilitent grandement la capture d'esclaves dans les camps kooris. Depuis un certain temps, Huston les essaie à la surveillance aérienne, sans grand succès, ces créatures sont bien trop stupides pour interpréter correctement l'essentiel de ce qu'elles voient. Mais l'homme est infatigable et il teste maintenant leur capacité à emporter en l'air les adorateurs de petit gabarit. À votre gré, les investigateurs peuvent être témoins d'une telle expérience pendant leur passage au camp de Jeremy Grogan.

La nurserie

Au milieu d'une énorme salle, les lampes électriques encerclent une fosse noire, profonde d'une vingtaine de mètres et large de soixante. Aucune rambarde ne marque le bord du trou. D'en bas proviennent d'horribles cris, gémissements et grognements, ainsi qu'une odeur fétide et suffocante. Un des cris correspond à celui d'un bébé en pleurs. Sans éclairage supplémentaire, il n'est pas possible de distinguer autre chose que de vagues ondulations et mouvements au fond de la fosse. Cette première approche du trou coûte 0/1D2 points de SAN.

Une lampe torche braquée vers le fond dévoile bien pire. Des formes aberrantes, tentaculaires, blasphématoires, bulbeuses, dépravées, purulentes, hideuses, démentielles à dire vrai, rampent, tressautent ou suintent sur le sol de la fosse. La plupart du temps, ces formes rappellent celles des gardiens du Temple du Dôme Pourpre, eux-mêmes créés à l'image de Nyarlathotep. Bien des abominables avatars du dieu apparaissent ici en miniature.

Donnez tous les détails que les joueurs souhaitent connaître, mais chaque nouvelle monstruosité se traduit par une nouvelle perte de SAN. Dans son ensemble, la fosse coûte 3/1D10+1 points. L'examen d'un monstre en particulier, 1/1D4 points. Avec un total de soixante-six monstres, le coût global représente une véritable catastrophe.

L'utilisation d'une lampe torche ou d'autres éclairages additionnels se traduit par un bruit assourdissant dans la fosse, les créatures étant persuadées qu'on vient les nourrir.

Huston protège les échecs de son programme de reproduction en les entassant ici. Ces horreurs restent pour lui la progéniture sacrée d'êtres venus d'au-delà de l'espace et du temps.

L'arme-à-foudre modèle B

Emplacements : une caisse dans l'entrepôt du Q.G. de Huston. Bureau de Huston. Certains adorateurs.

Une réussite en **INT** suggère que cet appareil est une arme. Il n'y a pas moyen de déterminer, autrement que par l'expérience, par quel côté tire cet engin tubulaire. Si un mauvais pari est tenté sans précaution, un investigateur subit jusu'à 4D10 points de dommages, selon votre clémence de Gardien.

De la taille d'une mitraillette, cette arme a une portée de base de cent mètres et contiet 1D10+3 charges. Ces charges sont constitutives de l'arme et ne peuvent pas être considérées comme les munitions des armes humaines. Il n'y a aucun moyen de recharger ce modèle d'arme-à-foudre, mais les joueurs n'ont pas à le savoir. Les adorateurs qui en portent une savent tous que leur arme-à-foudre peut très bien ne plus fonctionner la prochaine fois qu'ils voudront tirer.

Il faut utiliser ses deux mains pour faire feu avec une arme-à-foudre, même si la manœuvre est assez simple à comprendre. L'arme est capable de tirer une décharge d'électricité un round sur deux.

La résistance de l'arme en cas de dommages st de 14 PV. La chance de base de la compétence **Combat à distance (fusil à éclairs)** es de 35 %. Les dégâts de l'arme sont redoutables mais varient en fonction de l'humidit ambiante : de 4D10 par climat sec (décharge de foudre olympienne) à 1D6 en climat humide (arc électrique étourdissant). L'arme-à-foudre ne peut empaler.

Attribuez un numéro à chacune des armes-à-foudre de cette aventure et faites les jets de dés qui déterminent leur nombre de charge.

Note : il s'agit d'une arme plus puissante que les « fusils à éclairs » présentés p 272 du manuel du Gardien, mais elle s'utilise avec la même compétence.

Commentaire pour l'Alcheringa : si vos investigateurs se rendent en Alcheringa, ou si le Grand Rituel réussit en Australie, les effets du passage à l'Alcheringa ne s'appliqueront pas sur les armes-à-foudre. En effet, ces armes ont été inventées par les Yithiens il y a de cela des millions d'années, elles ne sont donc pas à considérer comme des éléments technologiques uchroniques, contrairement aux inventions humaines produites bien des siècles après la réalité de l'Alcheringa. Les armes-à-foudre resteront donc inchangées, du Monde de l'éveil au monde du Rêve.



Une horreur titanesque

Les investigateurs devraient d'abord penser n'avoir affaire qu'à une autre grand-place, moins bien éclairée que les autres. Mais quand ils approchent, ils voient qu'il s'agit, en fait, d'un énorme anneau de pierre posé sur un gigantesque organisme. Le poids de l'anneau comprime l'amas de vie en un dôme à peine marqué au centre. Le reste du corps de la créature doit se trouver sous la cité sans qu'il soit possible d'en déterminer l'étendue. Tous ceux qui se retrouvent confrontés au gigantisme de cette créature, à ses vaisseaux palpitants et renflements flasques, perdent 1/1D20 points de SAN. La créature est inerte. Les investigateurs ne peuvent ni l'incommoder, ni provoquer la moindre réaction.

Le Père de toutes les chauves-souris

Référez-vous à l'encarté *Le Père de toutes les chauves-souris*, page 85.

Le QG de Huston

Comme indiqué sur la carte, plusieurs lignes de lampes se croisent ici. Un bâtiment de bois a été dressé près de cette intersection. C'est le quartier général de Huston. Depuis l'extérieur, on peut voir que chacun de ses trois niveaux est éclairé.

Le rez-de-chaussée

Le matériel de terrassement y est entreposé : projecteurs, pelles, pics, cordes, étais, palans et poulies, pompes, barils d'essence (vides et laissés ouverts pour évacuer les vapeurs), générateurs de rechange, brouettes, foreuses et plusieurs charrettes à bras.

Si les investigateurs s'engagent dans une fouille systématique, ils vont découvrir trois armes-à-foudre dans une caisse. Attribuez un numéro à chaque arme-à-foudre et déterminez pour chacune le nombre de charges (1D10+3). Une fois ses charges épuisées, une arme-à-foudre perd toute utilité, à moins de s'en servir comme d'un gourdin doté d'une résistance de 14. Les armes-à-foudre sont décrites dans l'encadré *L'arme-à-foudre, modèle B,* ci-contre.

Il y a 50 % de chance pour que dix mineurs zombies dorment dans la pièce. Kidnappés il y a bien longtemps pour servir un des multiples plans de Huston, ils sont sous le coup d'un système de contrôle des esprits dont il a appris à se servir et ne quittent plus l'état de zombie. Ils composent l'effectif principal du groupe de travail mentionné dans *Des lignes de lumière,* page 71.

Les mineurs restent complètement indifférents aux investigateurs. Si ceux-ci ont suffisamment observé la situation, ils peuvent se débarrasser rapidement des adorateurs et prendre ainsi le contrôle de tout le groupe.

Essence et dynamite

À proximité, un petit appentis est protégé par un cadenas qui cède sur une réussite de **Crochetage**. Il contient quarante-huit bâtons de dynamite, avec mèches lentes, détonateurs et manuel d'utilisation du fabricant. À côté de l'appentis se dresse une pile de barils d'essence pleins, aussi nombreux que vous le souhaitez.

Le premier étage

Un grand plan incliné permet d'accéder aux niveaux supérieurs. Le premier étage ne contient que de grandes cages cubiques, des assemblages de barres de fer rouillées soigneusement soudées. Elles sont fermées par d'étranges verrous magnétiques commandés par une clé rectangulaire que Huston garde toujours en poche. Chaque verrou résiste à l'ouverture avec une FOR de 375 (425 pour les barres). De fortes décharges électriques peuvent détruire les verrous mais risquent d'électrocuter les prisonniers.

Cette prison héberge bon nombre de personnes, dont beaucoup de Kooris. Les investigateurs y sont accueillis par un concert de supplications. Si Huston est à l'étage supérieur, ce tumulte a 25 % de chance de l'alerter. Refaites ce test toutes les quinze minutes ou bien si les personnages se montrent incapables de calmer les captifs. Tous les investigateurs capturés sont enfermés ici.

Une des cages n'emprisonne que des femmes enceintes, victimes des viols des cérémonies trimestrielles. Il y a 10 % de chance pour que l'une d'elles donne naissance à sa sinistre progéniture si les investigateurs passent un peu de temps sur place. La vue de ce rejeton reptilien, vert et verruqueux, coûte à chaque investigateur 1/1D4 points de SAN.

Chaque cage est abominablement empuantie par la promiscuité et l'absence de toilettes. Des baquets posés à côté de chacune d'elles contiennent des patates douces et autres racines crues, de l'eau croupie et une louche.

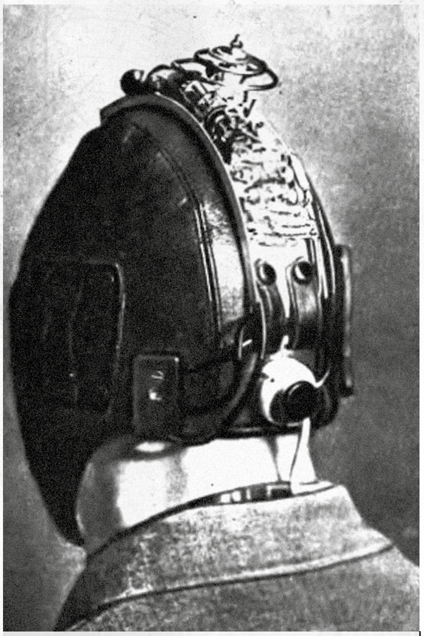
Le dernier étage

Huston est ici 75 % du temps, à moins qu'une cérémonie trimestrielle ne soit en cours (il y assiste systématiquement), ou qu'il termine les préparatifs en Alcheringa pour le Grand Rituel (10 % de chance de le trouver endormi avec Kadaitcha, gardés par cinq Koories parmi les plus fidèles).

Cette grande pièce est à la fois un appartement, un laboratoire et une bibliothèque. L'un des coins est occupé par un grand lit. À proximité, une cuisine a été installée, un modèle électrique primitif. Il y a aussi plusieurs tables, bureaux et étagères. Des centaines de boîtes à documents de la Grande Race sont entassées dans un autre coin. Elles contiennent essentiellement des plans et des formules. Ces archives sont trop cryptiques pour être déchiffrées par les investigateurs.

Le bureau fait face à une cloison constituée d'une simple draperie qui fait office de porte. Si Huston est ici, les visiteurs le surprennent à son bureau. Il se lève poliment pour les accueillir, visiblement très curieux mais arborant tout de même une expression de bienvenue. Il s'intéresse à la santé de ses invités et leur offre thé ou café avant de demander des nouvelles du monde extérieur. Huston est devenu dépendant au chloral pour s'endormir plus rapidement afin de se rendre en Alcheringa (cf. descriptif page 26). Les boissons qu'il propose aux investigateurs en contiennent et risquent de les rendre somnolents, voire de les endormir (le chloral agit alors comme un poison de type **fort**). Après cet échange courtois, il s'enquiert de la raison de leur visite. Il s'excuse d'être si terriblement occupé par des recherches vitales ; il bavarderait volontiers toute la journée. Si les aventuriers sont la proie des effets du chloral, ils sont emmenés et emprisonnés dans les cages cubiques du premier étage en vue d'être interrogés ultérieurement par Huston. Une fois questionnés, si Huston estime qu'il n'a plus rien à apprendre des investigateurs, il se débarrasse d'eux en les sacrifiant lors du prochain rituel.

Sur son bureau, une pile de papiers couvre un objet qu'une réussite de **Trouver Objet Caché** identifie comme un revolver calibre 45. Une arme-à-foudre est visible non loin de sa main droite. On voit aussi sur ce bureau un bol cuivré gravé de runes du Mythe ; c'est un bol en « cuivre céleste » qui permet de lancer le sortilège *Envoyer des Rêves.*



Le contrôleur d'esprits

Emplacement : bureau de Huston dans son Q.G.

Ce casque de métal ressemble un peu à un bonnet d'âne. Trois câbles y sont attachés ; ils se terminent par de petites plaquettes triangulaires qui doivent être placées à des emplacements précis sur le crâne de la victime. Une réussite à un test opposé de INT permet à l'opérateur d'activer l'appareil et d'imposer des blocages mentaux au sujet.

Le sujet perd 1D6 points de SAN à chaque fois qu'il est soumis au contrôleur. S'il emporte un test opposé de INT, il n'est soumis à aucun autre effet. Une autre tentative pourra avoir lieu le lendemain, une fois que l'esprit visé se sera suffisamment calmé. Cet appareil yithien était initialement destiné à supprimer les souvenirs d'un humain après un séjour involontaire de son esprit à l'époque de la Grande Race.

Un casque de métal est posé dans un coin : le contrôleur d'esprits. Huston s'en sert pour effacer la mémoire à long terme de ses captifs et leur implanter des instructions auxquelles ils ne peuvent résister. Un investigateur peut déterminer le mode opératoire de l'engin en quelques heures seulement, mais il sera incapable d'imaginer ses fonctions et utilités sans l'essayer sur quelqu'un.

Muldjewangk, si les investigateurs l'interrogent à ce sujet, sait comment guérir de leur état de zombie les victimes de cet appareil.

Un coffret en bois

Sous le lit de Huston se trouve un coffret qui contient une vingtaine de flacons d'un liquide transparent ayant pour étiquette « hydrate de chloral ». C'est sa réserve personnelle, qu'il emploie dans ses boissons. S'il se retrouve privé de sa dose quotidienne, sa démence risque de s'accroître et sa vengeance sera implacable à l'égard des responsables, ou considérés comme tels, de son manque.

Un manuscrit

Dans un tiroir du bureau, les six cents pages du manuscrit intitulé *Dieux de la Réalité* forment une pile nette et ordonnée. Pour les détails de ce document, référez-vous à la l'encadré ci-contre.

Le chronomètre de marine

Dans un autre tiroir, une petite boîte en bois renferme un chronomètre de marine. Les minutes et les secondes sont identiques aux montres des investigateurs, mais l'heure est avancée de huit heures. Une réussite en Sciences (astronomie) ou en POU avec un dé malus leur rappelle que tous les instruments de navigation sont réglés sur le méridien de Greenwich. Ces huit heures devraient correspondre au décalage horaire entre l'heure GMT et celle de l'Australie.

Dieux Réalité

Ouvrage écrit par Huston.

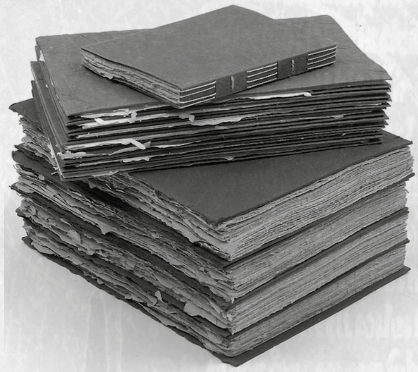
Il s'agit d'un manuscrit de six cents pages qui forment une pile nette et ordonnée. Huston écrit ce journal depuis qu'il est entré dans la cité enfouie. C'est maintenant un assez long mémoire.

Il commence ainsi : « *La folie est la marque des dieux, la réponse aux murmures des anciens secrets, la main invisible qui pousse le monde dans sa trajectoire désordonnée. Grâce à elle, j'ai vu au-delà des simples rêves et archétypes, au-delà de l'impétuosité enfantine et du chagrin des adultes, au-delà de l'analyse dont sont capables les autres hommes. En acceptant la folie, j'accepte les dieux et renforce mon règne de leurs dons* ».

Il faut quatre heures pour lire ce manuscrit qui en dit assez sur la perception humaine et la nature de la réalité pour justifier une perte de 2/1D8 points de SAN. L'univers, démontre Huston, est si relatif qu'aucun homme sain d'esprit ne peut l'appréhender. Pour se protéger, les humains apprennent à ne pas voir les preuves de cet état de fait, mais certaines vérités s'infiltrent tout de même dans la conscience par le biais des rêves.

Le document mentionne l'île du Dragon Gris et la Montagne du Vent Noir. Il détaille le rituel que devra suivre Huston le 14 janvier 1926, quels horaires il devra respecter (exprimés en G.M.T.) et quelles sont les fonctions des statues de stockage devant le Dôme Pourpre. On y trouve également le projet de régression de l'Australie en Alcheringa, qui est un corollaire au Grand Rituel. Il est alors possible de comprendre que l'un peut se produire sans l'autre, bien que ce ne soit pas clairement expliqué. Le fonctionnement et l'usage du contrôleur d'esprit y sont expliqués, ainsi que celui des armes-à-foudre qui ont permis de se débarrasser (en les tuant, parfois) des polypes volants en maraude. Huston décrit aussi comment, par la grâce de Nyarlathotep, il a pu extraire un Yithien (Muldjewangk) du passé. Enfin, il explique en partie ses voyages en Alcheringa avec Kadaitcha, mais la manière de procéder n'est pas détaillée ; Kadaitcha a conservé certains secrets pour lui.

Langue : anglais.
Emplacement : bureau de Huston.
Perte de Santé Mentale : 2/1D8
Gain de ythe : +1/+2 %
Mythe d Cthulhu : 5 %
Étude : 4 heures
Sortilèges conseillés : aucun.



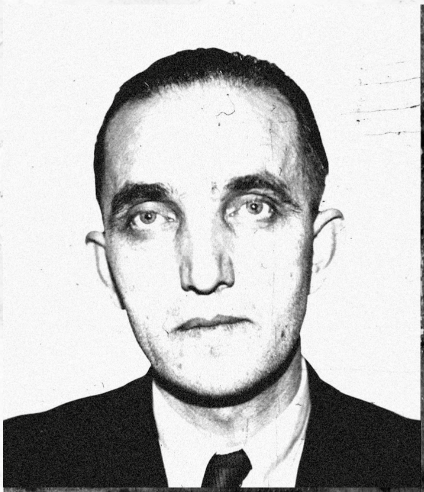
Cher Huston,

Nous avons bien avancé les travaux.
Ho Fong fait tout le nécessaire pour pourvoir à nos besoins.
L'échafaudage est en place, les tubes de l'engin sont fixés et drainent l'énergie du puits de lave.
Nous rencontrons cependant des difficultés avec le système de guidage.
Nous avons besoin de vos connaissances.
Nous attendons beaucoup de votre collaboration avec le membre de la Grande Race.

Vous devez réussir

Votre dévoué.
A.P.

Aide de jeu AU-08 - Lettre de Penhew



Dr Robert Huston

Sorcier et prêtre de Nyarlathotep, 45 ans

(Ennemi)

Huston est un homme grisonnant, de taille moyenne, au teint blanchi par l'obscurité perpétuelle. Très minutieux, son costume de brousse kaki est propre et fraîchement repassé. C'est un homme qui connaît toutes les convenances et s'avère être un hôte très agréable et prévenant.
Malgré ce comportement normal, une réussite de **Psychologie** diagnostique une personnalité démente. Huston se considère comme un réaliste, mais c'est un mégalomane qui ne peut s'empêcher de clamer comment il compte conquérir le monde. Bon psychologue, il n'entretient pourtant aucune sympathie pour ses semblables et méprise en son for intérieur les problèmes mesquins de l'espèce humaine. Il s'enorgueillit d'une compréhension unique du monde physique et symbolique, une compréhension que seul son esprit scientifique imprégné d'éducation jungienne peut concevoir. À cela s'ajoute son addiction au chloral et à ses vertus somnifères pour atteindre plus rapidement l'état d'un sommeil profond afin de voyager en Alcheringa. Si au départ, les propriétés de ce sédatif faisaient pleinement effet, avec le temps, il en est devenu dépendant et y est désormais partiellement immunisé. Il en consomme régulièrement dans son thé ou son café.
Pour Huston, les dieux de la folie sont à la fois la métaphore ultime et la seule réalité. Pour protéger cette image de lui-même et son lien authentique avec Nyarlathotep, il tue sans hésiter. Il éliminera les investigateurs si l'opportunité se présente, mais pas avant d'avoir discouru pendant une éternité sur ses théories concernant l'humanité, l'inconscient, la Grande Banque de Mémoire, le lien illogique entre mémoire de race et retour des Grands Anciens, etc.
En bref, Huston attend avec impatience l'heure où le Portail pourra s'ouvrir et laisser une horde d'horreurs extraterrestres s'abattre sur notre planète. Il ne se sent pas menacé par cette invasion car il ne doute pas que son intelligence, son dévouement et sa compréhension sont sans égal sur Terre.

Phrases type
« Ah, de nouveaux invités ! Charmant. Une tasse de thé, je suppose ? »
« Voyons messieurs, l'humanité n'est rien en comparaison des Dieux qui ont créé cet univers et les autres. »
« Je comprends que ceci vous dépasse, vous n'êtes que de la vermine bonne à écraser ! » (énoncé sur un ton suave mais ferme).

FOR	50
DEX	65
POU	175
CON	75
APP	70
EDU	90
TAI	60
INT	90

Points de Vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 35

Combat
- Esquive 35 % (17/7)
- Combat à distance (armes de poing) 55 % (27/11)
  Revolver cal. 45
  1D10+2 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3 points de dégâts
  Gourdin du culte *1D8 points de dégâts*

Compétences

Anthropologie	40 % (20/8)
Archéologie	25 % (12/5)
Attendre en élu dévoué	90 % (45/18)
Baratin	40 % (20/8)
Bibliothèque	60 % (30/12)
Conduite	30 % (15/6)
Discrétion	30 % (15/6)
Électricité	50 % (25/10)
Mécanique	40 % (20/8)
Médecine	25 % (12/5)
Mythe de Cthulhu	50 % (25/10)
Persuasion	50 % (25/10)
Premiers soins	35 % (17/7)
Psychanalyse	55 % (27/11)
Psychologie	50 % (25/10)
Sciences	
(astronomie)	15 % (7/3)
(chimie)	15 % (7/3)
(géologie)	25 % (12/5)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)
Langues	
Anglais	90 % (45/18)
Kariera	15 % (7/3)
Pidgin	45 % (22/9)
Yithien	40 % (20/8)

Sortilèges
Appeler Yog-Sothoth, Chausse-Trappe Temporelle (voir encadré sortilèges ci-contre), *Contacter Cthulhu, Contacter Nyarlathotep, Contacter un polype volant, Contrôler une Horreur Chasseresse, Déflagration Mentale, Domination, Envoyer des Rêves* (voir encadré sortilèges chapitre américain p 54), *Invoquer une Horreur Chasserese.*

Un dossier rempli de plans et de notes

Un dossier contient plusieurs dizaines de plans d'appareillages à la fois électriques et mécaniques, ainsi que des notes sur des formules chimiques ou des explications des schémas électriques. Il est impossible à un esprit des années 20 de comprendre qu'il s'agit d'une fusée, même s'ils ont assisté au cinéma de Méliès. Des tests réussis en **Mécanique**, **Électricité** ou **Sciences (physique)** et **Sciences (chimie)** permettront de comprendre qu'il s'agit d'un appareillage très sophistiqué, mais pas quel est son objectif. Mélangée au dossier, se trouve une lettre de Penhew demandant des précisions à Huston afin qu'il lui fournisse les derniers éléments de guidage du dispositif.

Aide de jeu AU-08 – Lettre de Penhew

Utilité du document : il permet de faire le lien entre Huston et Penhew. Il révèle l'existence du Yithien Muldjewangk qui aide Huston dans ses travaux. Enfin, il permet d'apprendre que Ho Fong participe à leur sombre projet. (cf. page 79)

Excavations en cours

Les mineurs, quand ils ne se reposent pas au quartier général, travaillent ici. Quand ils sont présents, Huston y est aussi 10 % du temps. L'équipe de zombies se fraye un passage dans une falaise de sable et d'éboulis cyclopéens. Creusant sans relâche et sans impatience, ils ont presque complètement dégagé la voie. Une lampe torche et une réussite de Trouver Objet Caché permettent à ceux qui se risquent sous les étais gémissants de distinguer au fond du tunnel un trou gros comme la tête d'un homme. Cette première percée permet d'entrevoir un vaste laboratoire rempli d'artefacts étranges. La salle est couverte de poussière et semble avoir subi des dommages, mais son contenu paraît à peu près intact.

Sortilège : Chausse-trappe Temporelle

Coût : 100 points de magie, 5D6 points de POU et 1D8 points de SAN.

Temps d'invocation : une journée
Le rituel suppose des heures de méditation ininterrompue et une grande quantité de sang humain. Pour lancer ce sortilège, le sorcier doit être capable de visualiser la cible dans son environnement normal. Pour les créatures du passé ou du futur, il lui faut donc disposer d'un moyen de voir à travers le temps.
Le sortilège est à sens unique. La créature capturée ne peut pas être rendue à son époque. Le sorcier ne peut pas se servir de ce sortilège pour se déplacer lui-même dans le temps. Le sortilège ne peut capturer qu'une seule créature à la fois.
Une fois le rituel accompli, le sorcier oppose son POU à celui de sa cible. S'il l'emporte, la créature capturée apparaît quelque part à la surface de la Terre, toujours à moins de huit kilomètres du sorcier, dans un endroit qui ne lui est pas immédiatement dommageable. Dès lors, elle est libre de ses mouvements et dispose de toutes ses capacités normales, même si l'époque a changé. Si une certaine atmosphère extraterrestre, ou un autre paramètre absent, lui est absolument nécessaire, elle risque fort de mourir avant d'être récupérée.
Le sortilège ne fonctionne qu'à travers le temps, pas à travers d'autres dimensions. La cible peut se montrer particulièrement mécontente de la situation, le sorcier sera donc bien avisé de faire preuve de toute la prudence nécessaire.



Les appartements de Muldjewangk

Une série de lampes quitte la ligne nord-ouest et conduit jusqu'à trois salles de pierre grise en enfilade. Toutes sont décorées de symboles yithiens indéchiffrables.

La première salle

La guirlande de lumière survole toutes sortes de pièces et couloirs vides avant d'aboutir à une salle brillamment éclairée de six mètres sur six. À l'intérieur, les investigateurs découvrent tout un fouillis de caisses et éléments d'appareillage. S'ils sont à la recherche d'une pièce de rechange, ils touchent certainement au but ! Une réussite en Électricité montre que l'essentiel du matériel relève soit du nec plus ultra de la technologie terrienne, soit d'une construction ou d'une conception extraterrestre. La plupart des éléments ne portent aucune marque de constructeur et ne correspondent à aucun standard connu. Une partie a été récupérée en divers endroits de la cité, tandis qu'une autre a été construite sur mesure en Allemagne et en Grande-Bretagne, avant d'être importée ici à grand frais. Çà et là, on reconnaît transformateurs et batteries, connecteurs et boîtes à fusibles ou divers tubes à vide hors normes. La plupart des pièces sont incompréhensibles. Il faudrait des semaines pour deviner à quelle logique obéissent ces éléments. Les experts de l'équipe ne peuvent que hausser les épaules.

La deuxième salle

La première salle ouvre sur un second volume long d'une douzaine de mètres. À l'intérieur se dresse un énorme tableau de contrôle, noir, élégant, couvert d'interrupteurs, boutons, molettes, manettes, cadrans et écrans. Il arbore aussi divers jeux de relais et connecteurs fantastiques, ainsi que toute une collection de lampes témoins (si vous souhaitez équiper l'endroit de lampes à décharge et autres chambres à bulles, ne vous restreignez pas, tant que vous vous sentez capable de rationaliser ces perfectionnements). Une portion du tableau de contrôle est ouverte. Divers

conduits et câbles pendent librement dans l'ouverture. Il apparaît évident que l'appareil est incomplet.

Sur une partie de sa longueur, le pupitre de contrôle laisse la place à un confortable divan de cuir (du type qu'on associe généralement aux analystes freudiens). Un complexe serre-tête chromé et un ensemble de télécommandes relié au tableau de contrôle suggèrent que ce divan joue un rôle essentiel dans le fonctionnement de cet appareil.

Près de là se dresse une table chirurgicale équipée de toutes les entraves nécessaires à l'immobilisation du patient. Un autre serre-tête chromé est posé dessus ; son câble de connexion vient se ficher dans le tableau de contrôle juste à côté du branchement du premier casque.

Cette pièce ne présente pas d'intérêt particulier en ce qui concerne l'aventure. Vous pouvez lui attribuer un usage, laisser les joueurs lui en imaginer un ou lui conserver son mystère indéfiniment.

La chambre de Muldjewangk

Une arche donne sur une troisième pièce faiblement éclairée. Circulaire, elle mesure une quinzaine de mètres de diamètre. Elle est plus ou moins vide, mais un établi surélevé porte un grand nombre d'instruments et artefacts extraterrestres. Une réussite en ÉDU permet de reconnaître dans l'un des plus gros assemblages le panneau manquant du tableau de contrôle de la pièce précédente.

L'entrée de cette salle est barrée par un champ de force électrique invisible (qui s'étend, en fait, aux murs, sol et plafond). Des passages de capteurs ont été installés de chaque côté de l'arche. Le champ inflige des dommages de 3D10 points. Un humain pourrait ramper sous un des capteurs, mais cet exercice de contorsionniste ne se termine sans dommages que sur un test de DEX assorti d'un dé malus.

Le champ de force peut être coupé en actionnant les commutateurs à lames de la boîte à fusibles installée à droite de la porte. On peut aussi retirer les gros fusibles cylindriques et les cacher si l'on ne souhaite pas que quelqu'un puisse facilement rétablir l'alimentation. La boîte est verrouillée par une serrure à combinaison. Pour l'ouvrir, il faut venir à bout des verrous ou réussir un test de **Crochetage**. Le plus simple est encore de mettre en panne le générateur qui dessert cette partie de la cité, mais cela ne manquera pas d'attirer immédiatement l'attention.

Une réussite en **Électricité** ou **Mécanique** permet de couper l'alimentation sans toucher au générateur ou à la boîte à fusibles. Un échec se traduit par une décharge de 1D10+4 points de dommage pour l'électricien malchanceux.

Muldjewangk

À gauche de l'entrée, une grande forme sombre repose dans la pénombre : Muldjewangk de la Grande Race (pour plus de détails, voir l'encadré *Muldjewangk* ci-contre). Si quelqu'un s'avance dans le champ de force, toutes les lampes de la salle circulaire s'allument et cette grande intelligence s'éveille. La vue de Muldjewangk coûte 0/1D6 points de SAN.

Si les investigateurs ouvrent le feu, Muldjewangk se protège au mieux.

Dès son réveil, il saisit dans une de ses pinces un gros appareil métallique qui lui permet de communiquer par télépathie avec les mammifères (les investigateurs). Il choisit d'abord d'établir le contact avec l'investigateur le plus grand ; si le sujet n'est pas réceptif, il essaie avec les autres par ordre de TAI décroissante. Le personnage visé ressent clairement l'intrusion télépathique, une sorte de poussée aux frontières de son esprit.

L'investigateur concerné peut y résister en opposant son POU à celui de Muldjewangk. En cas d'échec, il ne pourra plus s'opposer à ses contacts télépathiques. Si la cible ne résiste pas, ou résiste en vain, l'intrusion mentale qui s'ensuit lui coûte 1 point de magie et 1 point de SAN. Ces pertes apparaissent quand le dialogue s'interrompt pour un temps. Jouez les dialogues en français.

Le premier message de Muldjewangk concerne d'abord le champ de force qu'il souhaiterait voir couper. Il explique succinctement comment ouvrir la boîte à fusibles.

Muldjewangk a été ramené par Huston de l'aube des temps pour le forcer à collaborer à la mise au point du contrôleur d'esprits, au système de guidage de la fusée de Penhew ainsi qu'à d'autres projets. Muldjewangk connaît déjà le futur et juge donc ces tâches amusantes et parfaitement anodines. Il considère que Huston s'épuise inutilement. Il s'est montré coopératif mais n'a pas cessé de penser à un moyen de regagner son époque ou d'alerter au moins un membre de la Grande Race. Il n'a rien trouvé jusqu'ici, mais il croit que s'il avait accès à certaines bibliothèques de la cité, peut-être toujours intactes, il pourrait concevoir un contre sort à la Chausse-trappe Temporelle de Huston.

Muldjewangk marchande sa libération avec les investigateurs avec honnêteté. L'ouverture prochaine du Portail ne l'alarme en rien. Si les personnages coupent le champ de force sans avoir d'abord fixé leur paiement, Muldjewangk les remercie sincèrement et glisse majestueusement dans les ténèbres, ce qui met fin à son rôle dans l'aventure.

Il peut offrir de recâbler le contrôleur d'esprits pour qu'il soit possible de libérer les mineurs de leur état de zombie. Il a l'habitude de lire l'esprit de Huston tous les jours, comme d'autres lisent le journal, et peut donc éclairer les liens du culte avec Ho Fong, Ahja Singh et la Fondation Penhew. Il connaît aussi l'organisation générale de la conspiration, la liste des lieux importants, les meilleurs chemins d'accès, les personnes de confiance et celles dont il faut se méfier. En tant qu'érudit, il peut télépathiquement apporter 1D6 % en **Électronique, Mythe de Cthulhu, Occultisme, Sciences (astronomie), Sciences (biologie), Sciences (chimie), Sciences (géologie), Sciences (physique)** à un investigateur en quelques heures (exercice bien ennuyeux pour lui, il ne le propose pas spontanément, tout au moins dans un premier temps). À vous de déterminer les services qu'il peut rendre et les connaissances qu'il peut transmettre à l'équipe. Les joueurs peuvent très bien souhaiter apprendre les tactiques gagnantes contre les polypes volants ou tout autre chose.

Une fois libéré, Muldjewangk commence par glisser au bas d'une série de rampes étroites et poussiéreuses avant d'entrer dans un bâtiment inexploré. Là, il ouvre un compartiment dans un mur dépourvu de signes particuliers et en retire plusieurs armes-à-foudre à pleine charge (vingt-trois tirs). Il explique leur usage aux investigateurs et en garde une pour lui. Celui qui reçoit ses messages télépathiques comprend clairement que Muldjewangk ne tient pas à rencontrer un polype volant sans ces armes. Il redoute véritablement leur souffle destructeur.

Muldjewangk connaît la cité et sait comment se rendre à l'endroit qui l'intéresse. Il ne tient pas à échanger des informations avec les intelligences limitées qui l'ont libéré. Il les emmènera avec lui parce qu'il est incapable d'escalader les éboulis.

Muldjewangk

Yithien,
2644 ans d'âge physique, chercheur de la Grande Race

Muldjewangk est un membre de la Grande Race de Yith (cf. *Manuel du Gardien V7*, page 294). Plus qu'une menace, il représente principalement une aide pour les joueurs car il n'est pas présent dans la cité de son plein gré et s'y trouve prisonnier.
Huston a pu l'amener du passé de la Terre dans notre temps afin de se servir de lui grâce à l'aide de Nyarlathotep. Muldjewangk n'a donc qu'un seul but : trouver un moyen de rentrer dans son espace-temps ; il se montrera tout à fait disposé à aider les investigateurs à quitter la cité en échange d'une aide pour sa propre évasion.

FOR	200
DEX	65
POU	65
CON	110
APP	00
EDU	00
TAI	300
INT	130

Points de Vie : 41
Impact : + 5D6
Carrure : + 6
Mouvement : 7
Points de Magie : 13

Combat
Attaques par round : 1 (ou bien 2 par pinces)
Options de Combat rapproché :
En combat, un membre de la Grande Race peut donner des coups de pinces. Vu sa grande taille, il peut également envisager d'écraser ou de bousculer un investigateur. Toutefois, cette race civilisée évite le corps à corps, préférant employer des armes pour détruire les polypes volants.
Armes à foudre : voir p. 76

- Esquive 32 % (16/6)
- Combat à distance
  (fusil à éclairs) 45 % (22/9)
  Arme-à-foudre modèle B
  4D10 points de dégâts
- Combat rapproché
  (corps à corps) 40 % (20/8)
  Pinces *1D3 + 5D6 points de dégâts*

Proection : 8 points de cuir.

Compétences

Bibliothèeque (yithienne)	90 % (45/18)
Connaissance du futur	70 % (35/14)
Électricité	95 % (47/19)
Électronique	99 % (49/19)
Histoire (yithienne)	90 % (45/18)
Mécanique	95 % (47/19)
Mythe de Cthulhu	30 % (15/6)
Naturalisme (histoire naturelle des origines)	95 % (47/19)
Occultisme	10 % (5/2)
Science (astronomie)	90 % (45/18)
(biologie)	99 % (49/19)
(chimie)	85 % (42/17)
(géologie)	90 % (45/18)
(physique)	90 % (45/18)

Perte de SAN : voir Muldjewangk coûte 1/1D6 points.





Les investigateurs devront lui déblayer le passage en certains endroits. Il lui faudra plusieurs semaines avant de localiser et atteindre les archives dont il a besoin. Il essaie de garder l'équipe avec lui pendant toute cette période. Il lui serait difficile de trouver des collaborateurs plus motivés.

Conclusion de la première visite

La fin de ce chapitre laisse les investigateurs en plein désert, à des centaines de kilomètres du premier village. Si les véhicules ne sont plus utilisables, ils peuvent toujours attendre un passage de bétail près de la source de Grogan et accompagner les convoyeurs jusqu'à Wiluna. Ils iront plus vite s'ils ont la chance de tomber sur une équipe de prospecteurs ou de cartographes retournant à Cuncudgerie. S'ils disposent encore de véhicules, ils préféreront peut-être prendre la route du nord et embarquer à Darwin pour Hong Kong, Singapour ou Shanghai.

S'ils ont fait leur travail, Huston a échoué ou trouvé la mort, Muldjewangk est libre, les mineurs ont retrouvé leurs esprits et le culte n'existe plus. Jeremy refuse de quitter son camp mais rien ne l'y menace, sauf la nature.

Le Grand Rituel

Si les investigateurs n'arrivent pas à détruire le Culte lors de leur première visite en Australie, il leur faudra y retourner pour empêcher la cérémonie de se mener à bien. Rappelez-vous que la mort de Huston ne suffit pas, Kadaitcha ou un autre adorateur peut le remplacer.

Quelques semaines avant janvier 1926, l'ensemble des adorateurs du culte converge vers la Cité sous les Sables, afin de se rendre au Temple du Dôme Pourpre. Les Gardiens de Nyarlathotep font des allers-retours fréquents pour convoyer les adorateurs les plus lointains ou les plus importants, et leurs allées et venues peuvent être observées, toujours de nuit. Étant donné que les galeries sont dangereuses et qu'il y a un manque de place évident, l'essentiel des tribus et individus liés au culte se contentent dans un premier temps de camper à l'extérieur de la Cité, pour n'y descendre que lorsque les cérémonies ont lieu, avec à chaque fois un nombre de participants croissant. Ils sont donc tous postés aux alentours de la seule descente connue, et par laquelle les investigateurs devront à nouveau passer, à moins qu'ils n'aient découvert un autre passage. Si les investigateurs tentent de s'introduire de manière furtive dans les campements pour descendre dans la cité, ils ne manqueront pas de tomber sur l'une des nombreuses patrouilles de surveillance, qui sont en fait intéressées par les polypes et non par d'éventuels intrus (que pourraient faire des intrus vu le nombre d'adorateurs présents ?).

Si les investigateurs descendent en dehors d'une cérémonie, ils risquent vraiment de se faire remarquer et de se faire enfermer en attendant le 14. S'ils descendent lors d'une cérémonie, la foule et l'excitation est telle que personne ne pourra faire la différence entre eux et des adorateurs normaux. S'ils attendent le dernier moment (le 14 janvier) personne ne remarquera leur présence au milieu de la foule. Les différentes cérémonies du culte sont maintenues, mais légèrement modifiées. Au cours des cérémonies hebdomadaires, une répétition du Grand Rituel a lieu afin que tout soit prêt. Les cérémonies trimestrielles, elles, ne changent pas.

De plus en plus fréquemment, Huston et Kadaitcha se rendent en Alcheringa afin de terminer les préparatifs de l'autre côté. De ce fait, si les investigateurs se rendent dans le bureau de Huston, il y a 10 % de chance de les trouver tous les deux endormis, mais gardés par cinq Koories parmi les plus fidèles. Les deux sorciers travaillent à assurer l'ouverture d'un portail stable qui fera régresser l'Australie au continent d'il y a soixante mille ans. Ils ont réuni les âmes des adorateurs du Père de Toutes les Chauves-Souris qui existent en Alcheringa, avant de s'installer tous dans le double de la Cité des Sables (une version plus tropicale étant données les conditions de l'Alcheringa). Ces âmes seront donc toutes prêtes pour traverser le portail qui apparaîtra alors d'abord dans la Cité puis sur l'ensemble du continent par la suite. Mais en plus de l'ouverture vers la dimension du Rêve Australien, le

Le Père de toutes les chauves-souris

Avatar de Nyarlathotep

Cet avatar de Nyarlathotep ressemble à une chauve-souris gigantesque. Seul apparaît sur son visage un unique œil trilobé rouge incandescent. De minces tentacules se tortillent sous ses ailes loqueteuses quand il plane dans la nuit en laissant derrière lui une traînée d'écume protoplasmique.

Cette traînée bouillonnante, vivante, se dissipe après le passage de l'horreur, mais cela prend bien une minute. Le Père de Toutes les Chauves-Souris n'est qu'à demi-matériel et peut voler à travers les objets solides quand le besoin s'en fait sentir. Ce qui ne l'empêche pas de manipuler à volonté les objets matériels.

Il est aussi appelé Vole-la-Lumière ou Celui Qui Hante Les Ténèbres. Il est bien connu des Fungis de Yuggoth. Il ne peut supporter que les lumières les plus ténues, comme celle des étoiles. Il s'agit clairement d'une forme mieux adaptée aux profondeurs de l'espace qu'à la surface de la Terre.

Pouvoirs distinctifs

Malédiction de la Vision Sans Vision : Son impact psychique est tel que les humains ordinaires qui l'approchent se voient dotés de sa capacité monstrueuse à voir dans le noir : la malédiction de la Vision Sans Vision. Ce nouveau sens, qui peut éventuellement se révéler bien utile, est associé à une perte de SAN d'1/1D6 points, car il oblige à une perception perturbante, extraterrestre, de l'univers. Même les humains aveugles sont ainsi affectés, cette capacité étant complètement indépendante du nerf optique.

FOR	350
DEX	95
POU	500
CON	225
TAI	300
INT	430

Points de Vie : 52
Impact : + 7D6
Carrure : + 8
Mouvement : 30 en volant
Points de Magie : 100

Combat
Attaques par round : 1

Options de Combat rapproché : Pour attaquer, le Père de toutes les chauves-Souris plane généralement juste au-dessus de ses victimes, qui se retrouvent alors à portée de ses vibrions. Toutes celles qui se tiennent sous les quinze mètres de son envergure sont susceptibles d'être touchées. Celles qui le sont effectivement subissent un terrible choc électrique et des brûlures (4D6 points de dommages ; les armures isolantes et les mises à terre restent sans effet).

Si la victime survit, elle perd aussi 3D6 points dans sa caractéristique la plus forte (FOR, CON, etc.) à chaque choc. Ceux qui se retrouvent exposés à la traînée d'écume extraterrestre qui flotte dans le sillage de la Chauve-Souris des Sables perdent 1D4-1 points de dommage par round (s'ils ne sont pas retenus ou immobilisés, considérez qu'ils n'y restent qu'un seul round).

- Combat rapprohé : 60 % (30/6)
  Vibrions
  4D6 points de dégâts + perte de caractéristique (Étourd.)
  Traînée protoplasmique,
  1D4-1 points de dégâts
- Esquive 60 %

Protection : 5 points de cuir. Les empalements ne font aucun dommage supplémentaire. Les attaques par projection de chaleur, de solides, d'électricité ou de radiations atomiques sont sans effet à moins d'être accompagnées d'un torrent de lumière : une arme-à-foudre affecte bien le Père de Toutes les Chauves-Souris.

L'arc incandescent d'un projecteur ou d'un poste à souder est susceptible de lui infliger de sérieux dommages. Une bonne lampe torche lui ferait subir déjà 1D6 points de dommage si le monstre voulait bien rester dans son faisceau. Une grosse chandelle tenue en l'air lui inflige 1 point de dommage par round tant qu'il reste dans les quinze mètres, une torche 1D6 points, des phares de voiture 3D6 points et ainsi de suite, selon l'intensité de l'éclairage considéré (à vous de décider des dommages infligés). La lumière du jour correspond à des dommages de 10D6 points, celle de la lune de 2D6. Si l'éclairage est maintenu le nombre de rounds nécessaires, l'horreur finit par se dissoudre complètement jusqu'à sa prochaine invocation. De brefs éclairs lumineux, comme ceux d'un flash ou de la foudre, sont sans effet, même si la Chauve-Souris des Sables rugit de mécontentement.

Perte de SAN : voir la Chauve-Souris des Sables coûte 5/1D100 points.





Kadaitcha

Wirruman voué au Père de Toutes les Chauves-souris, 35 ans

(Ennemi)

Kadaitcha est un wirruman, un sorcier aborigène. Ce personnage totalement fou est l'intermédiaire nécessaire dont Huston a besoin pour lui permettre d'accéder à l'Alcheringa et ainsi pouvoir profiter des particularités des Contrées du rêve aborigènes. Son objectif est de faire revenir la splendeur de l'Australie d'autrefois et de la purifier des blancs qui l'ont envahie. Pour cela, il veut se servir du Dôme Pourpre afin d'ouvrir un portail définitif entre le monde de l'éveil et l'Alcheringa, et non pas juste des passerelles comme il en existe actuellement. L'Alcheringa sera alors intimement mêlée à la réalité et la recouvrera, remplaçant l'Australie aride d'aujourd'hui par celle d'il y a soixante mille ans. Les anciennes espèces renaîtront, les esprits des morts reviendront pour fouler la terre. Kadaitcha est petit, même pour un Aborigène. Sa peau est très foncée, plus que la moyenne, et il porte des scarifications sur le dos et les bras pour imiter une peau de crocodile. Il a les cheveux grisonnants, ainsi que la barbe. Son regard est difficile à soutenir, avec ses yeux constamment injectés de sang, à tel point que le tour de l'iris semble rouge. Mais il ne faut pas se fier à son air de drogué chétif, car c'est un puissant sorcier, même si son art est très différent de celui déjà rencontré par les investigateurs – et les formes qu'il peut prendre.

Note : le mot kadaitcha désigne en langue arrernte (une peuplade du centre de l'île) un sorcier qui venge la mort d'un parent. Il est utilisé ici comme un nom propre, désignant celui qui venge la mort de tous les Aborigènes depuis l'arrivée des blancs en Australie.

FOR	60
DEX	65
POU	90
CON	50
APP	40
EDU	5
TAI	50
INT	75

Points de Vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 18

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3 points de dégâts
  Dague 1D6 (E) points de dégâts

Compétences
Chant du Rêve 70 % (35/14)
Discrétion 70 % (35/14)
Mythe de Cthulhu 20 % (10/4)
Pratiquer la sorcellerie aborigène 65 % (32/13)
Savoir
 Savoir ès Alcheéringa 65 % (32/13)
Trouver Objet Caché 70 % (35/14)

Langues
 Anglais 15 % (7/3)
 Kariera 60 % (30/12)
 Pidgin 60 % (30/12)

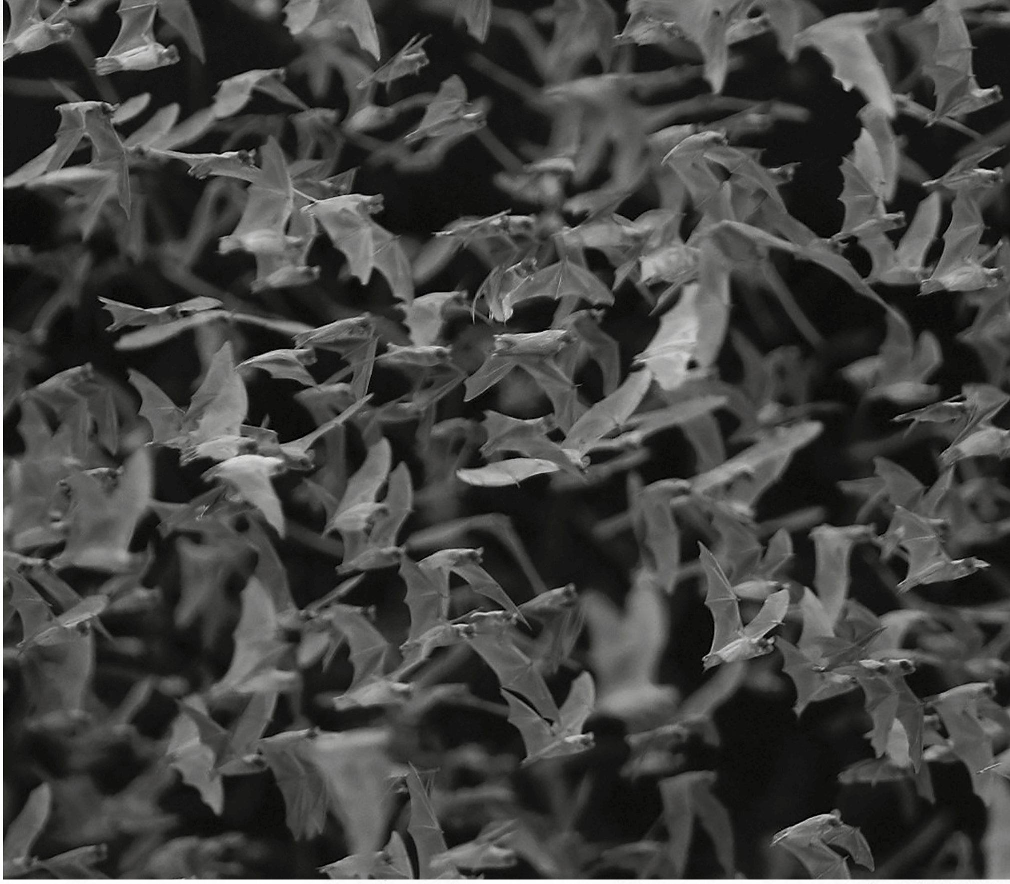
Sortilèges
Envoyer des Rêves (voir encadré sortilèges chapitre américain p 54), *Commander une Nuée de Chauves-souris* (voir encadré sortilèges ci-contre), *Instiller la Peur, Parole de Mort* (voir encadré sortilèges ci-contre)

Dôme Pourpre ouvrira un accès vers une dimension parmi les plus terribles qui soit, permettant l'établissement d'un des trois coins du triangle.

Le matin de la cérémonie, la totalité des adorateurs descendent dans la Cité pour se diriger en masse vers le Temple du Dôme Pourpre. Là, les derniers préparatifs ont été menés : les statues de stockage ont été gorgées du maximum de points de magie possible, le bloc des sacrifices est rouge des sacrifices récents ; les abords ont été dégagés par les mineurs zombies ; le générateur relié au Dôme Pourpre a été vérifié sous la supervision de Huston au cours de la nuit ; des cages ont été montées pour y mettre les victimes des sacrifices à venir ainsi que les « bébés » de la nurserie ; plusieurs fagots de bois ont été mis en place pour disposer de feux suffisants en attendant que la cérémonie commence. Une brigade spéciale d'adorateurs a également été mise en œuvre pour éviter que les polypes ne viennent perturber les heures à venir. Le Rituel en lui-même débute, rythmé par les indications de Huston, qui se sert du chronomètre de marine pour déterminer l'heure.

Les adorateurs sont mis en attente aux abords du Temple, éclairés par les lumières électriques. Puis, huit heures avant le final, ils sont menés dans le Dôme et organisés en groupes, éclairés par les nombreux feux installés précédemment. Huston et Kadaitcha mènent le ballet, avec un service d'ordre minimum pour contenir d'éventuelles arrivées de polypes en vadrouille. Les sacrifices commencent avec les meurtres d'une centaine d'hommes, de femmes et d'enfants. Puis les viols habituels prennent place et une vingtaine de malheureux sont livrés aux hybrides en les jetant dans leurs cages. Ensuite, l'ensemble des feux sont arrêtés avec des seaux d'eau pour éteindre jusqu'au dernier rougeoiement. Les sacrifices reprennent dans l'ombre la plus absolue, comme lors des rituels trimestriels, car le Père de Toutes les Chauves-Souris va être invoqué. Les présents sont assujettis à la Vision Sans Vision. L'ensemble de ces événements coûte 2/2D6 points de SAN. Une fois la Chauve-Souris des Sables arrivée, les adorateurs se mettent à entamer les chants spécifiques, puis à tourner en une folle ronde autour du Dôme Pourpre. Le générateur est allumé et l'avatar de Nyarlathotep ainsi que ses Gardiens se mettent à prélever leur tribut parmi les adorateurs et les hybrides. Muldjewangk le Yithien est également amené et sacrifié devant tous sur l'autel. Kadaitcha entre alors en transe avec une dizaine de Koories, certains tombant alors au sol, endormis suite à leur passage dans l'Alcheringa.

Trente minutes avant le final (à moins que le chronomètre situé au Kenya n'ait été déréglé), un portail lumineux s'ouvre non loin du Dôme : le portail créé par le Rejeton pour synchroniser les actions entre l'Australie, le Kenya et l'île du Dragon Gris. Huston a revêtu un vêtement local, un pagne, puis s'est couvert du sang des victimes sacrifiées. Il se rend alors près des statues et entonne le chant du Grand Rituel. Le Dôme Pourpre se met à pulser d'une manière malsaine au rythme des tambours des joueurs aborigènes, comme un horrible cœur géant. Puis au moment ultime, la couleur du Dôme change pour un vert des plus affreux, les statues se



Sortilèges

Commander une nuée de chauves-souris

Coût : nombre de points de magie variable ; 1 point de Santé Mentale
Temps d'incantation : 5 minutes
Ce sort spécifique à la Chauve-Souris des Sables permet d'appeler et de diriger une nuée de chauves-souris pour leur faire faire à peu près n'importe quoi, tant que les ordres sont simples. Pour lancer ce sort, il faut disposer d'une peau de goanna, un lézard apparenté aux varans, et la brûler en prononçant les paroles rituelles. Le sort coûte 2 points de magie, puis 1 point de magie toutes les dix minutes pour contrôler la nuée. Une nuée de 3D10+10 chauves-souris apparaît dans la minute si l'invocateur est près d'une grotte, dans les dix minutes autrement. La nuée peut s'attaquer à une personne si le sorcier le souhaite. Dans ce cas, elle inflige 1D3+1 points de dommage (morsures, griffures) par round tant que l'individu concerné semble menaçant pour le sorcier, puis s'arrête dès que celui-ci s'éloigne du sorcier. Il y a 20 % de risque d'attraper la rage.

Parole de Mort

Coût : 6 points de magie ; 1D3 points de Santé Mentale
Temps d'incantation : instantané
Ce sortilège donne l'impression que la personne visée est morte, mais il n'en est rien, elle est seulement en catatonie. La victime peut résister par un test d'opposition, POU contre POU. Si le sort réussit, le sorcier semble lancer une rapide imprécation, et la victime tombe, foudroyée. En fait, elle est tombée en catatonie pour 1D10 heures, au bout desquelles elle se réveille (en général, le sorcier a le temps d'aller au bout de sa démarche).
Ce sort est spécifique à la culture aborigène.

mettent à briller comme si elles étaient radioactives, la lumière irradie du Dôme dans toutes les directions d'une couleur étrange située hors du spectre. Ceci ne peut être vu depuis la salle du Dôme, mais le rayonnement traverse toute chose et se répand depuis la Cité sur l'Australie, mêlant la dimension de l'éveil à celle de l'Alcheringa. Des centaines de formes apparaissent dans tous les recoins du Dôme : il s'agit des esprits des morts présents en Alcheringa. D'abord fantomatiques, ils semblent ensuite prendre davantage de détails tandis que le temps passe, la totalité de la transformation prenant environ une heure. La vision de ces fantômes de plus en plus tangibles fait perdre 1/1D6 points de SAN. Au cours de cette heure, Huston continue ses incantations, le temps que le Portail soit stabilisé de son côté.

En plus du Portail sur l'Alcheringa qui s'ouvre et transforme l'Australie en celle qu'elle était soixante mille ans plus tôt, le voile de la réalité se déchire dans le ciel australien depuis la Cité et la faille pourpre se dirige vers le nord-ouest, en direction de l'Asie et de l'Afrique. Pendant toute cette période, si les investigateurs interviennent et tuent Huston, un adorateur prendra sa place qu'il faudra également occire, mais cela sera rendu plus difficile par le fait qu'il ne sera pas seul.

Afin d'éviter que la cérémonie ne se déroule, le plus simple est de créer un Œil de Lumière et Ténèbres sur place. Ceci permettrait de bloquer toute activité magique maléfique. Cependant, il sera très difficile de réaliser la cérémonie de l'Œil sans attirer l'attention dans une des zones bien connues des adorateurs. On peut imaginer que Brady et ses amis puissent, eux, passer les différents portails ; cependant, ils ne pourront placer de nouveaux Yeux que lorsque les circonstances seront favorables… mais en ayant gagné un temps important grâce aux portails du Rejeton. Autre possibilité, les investigateurs pourraient entrer en relation avec une tribu non hostile à l'implantation des blancs en Australie, ou tout au moins désireuse de ne pas régresser à l'ancienne Australie, causant la mort de plusieurs millions de personnes, mais cette possibilité reste à inventer.

Si les investigateurs ne parviennent pas à bloquer l'ouverture du Portail lors du Grand Rituel, les conséquences seront catastrophiques pour eux : ils se retrouveront piégés dans une Australie totalement différente de celle qu'ils connaissent, toutes les villes de l'île seront ravagées par les bêtes et les morts revenus à la vie, et les blancs éradiqués (en dehors de quelques adorateurs). La totalité des communications et transports nationaux et internationaux auront disparu, des espèces n'ayant plus foulé le sol de la Terre seront à nouveau en vie. Cette transformation de l'Australie surviendra à partir du moment où la cérémonie aura pu être menée à son terme depuis la Cité sous les Sables, que les cérémonies en Asie ou au Kenya aient été interrompues ou non ; le blocage de ces deux cérémonies n'empêche que l'ouverture du Portail vers la dimension des Grands Anciens, mais pas celle vers l'Alcheringa. De fait, il est très vraisemblable que l'Australie soit transformée à jamais suite à cette aventure, à moins que les investigateurs n'utilisent les portails du Rejeton ou décident d'intervenir lors des cérémonies de manière combinée ; ou ne suppriment totalement le Culte de la Chauve-Souris des Sables dès leur première visite s'ils passent en Australie avant de se rendre à Shanghai.



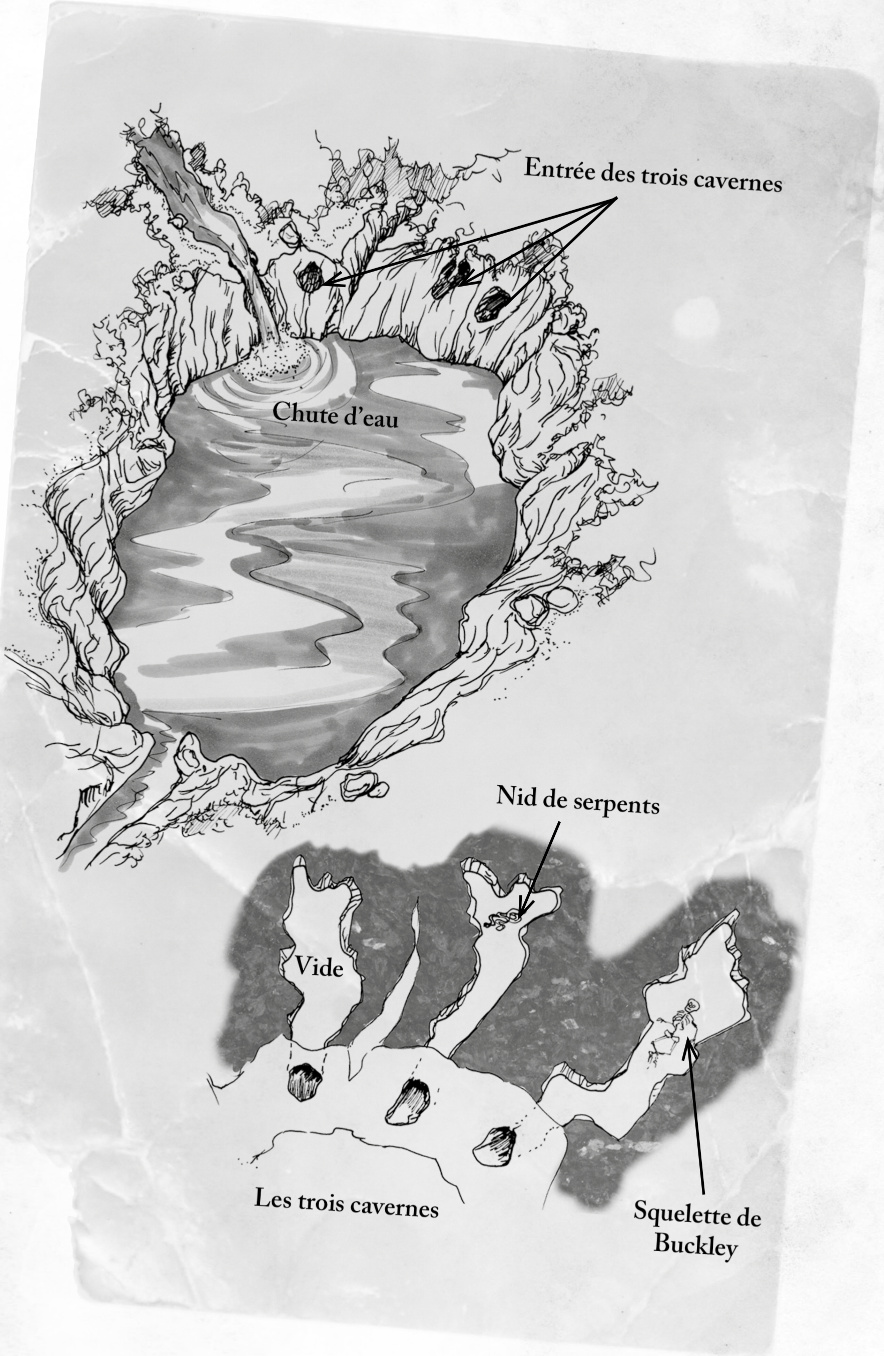

OF THE KALKADOON
(1373)
KERRY. PHOTO. SYDNEY



Fausse piste : le fantôme de Buckley

« Une veine de Buckley » désigne en argot australien une malchance remarquable. Les investigateurs ne sont pas dans une situation aussi désespérée que celle du malheureux Buckley, mais les Chutes du Dingo les attendent, eux aussi…

Le folklore australien est peuplé de bon nombre de fantômes, généralement des colons blancs perdus ou tués dans d'étranges circonstances. L'épisode qui suit ne fait pas exception. Les esprits kooris sont très différents, bien sûr : cf. les mimis, par exemple. Cette piste prend place entre Cuncudgerie et la destination finale des investigateurs dans le désert. Elle peut intervenir par hasard ou suite à leurs recherches à Cuncudgerie. Bill Buckley et les dangereux Slattery n'ont rien à voir avec les projets démentiels du Dr Huston, mais ils représentent tout de même une terrible menace.



Plan des chutes du Dingo

Résumé pour le Gardien

Dix ans auparavant, Bill Buckley, un vieux vagabond, s'était enfoncé dans l'Outback au-delà de Cuncudgerie, en quête d'or. Mais c'est la mort qu'il y trouva, des mains d'un mineur jaloux et dément, Vern Slattery. Celui-ci croyait lui-même avoir trouvé de l'or et s'imaginait que Buckley voulait le voler.

Le fou meurtrier s'est lâchement approché de sa victime pendant la nuit et l'a battue violemment avec un gourdin, avant de la brûler vive dans son propre feu de camp.

Buckley avait commis l'erreur fatale de passer par la baraque des Slattery la veille et d'y demander de la nourriture. À cette époque, Vern vivait comme aujourd'hui avec ses deux fils, Frank (une brute) et Jacko (un arriéré mental). Aucun des deux n'est au courant du crime de leur père, même si Frank soupçonne maintenant la vérité depuis certains délires alcooliques de celui-ci. Il n'est cependant sûr de rien. Seuls le vieux Slattery et Buckley savent. Étrangement, il est plus probable que ce soit le mort qui révèle la vérité.

Beaucoup ont disparu dans l'Outback pour ne jamais revenir. Un vagabond de moins n'a manqué à personne. Aucune enquête n'a suivi sa disparition et aucune cour n'a pris la peine de déclarer mort cet indigent. Seul le fantôme de Bill Buckley veut punir son meurtrier et ce spectre aspire à une forme toute personnelle de justice.

Récemment, des Kooris de la région (et un voyageur blanc, Muldoon le Cinglé) ont vu l'apparition. Muldoon lui a fait face sous son abominable forme « furieuse » et n'en a réchappé que de justesse. Il essaie de noyer dans l'alcool le souvenir de cette rencontre à Cuncudgerie.

Implication des investigateurs

Il est probable que les investigateurs visitent les Chutes du Dingo pour trouver une explication aux rumeurs entendues à Cuncudgerie. Si ce n'est pas le cas, arrangez une rencontre accidentelle avec le fantôme de Buckley.

La baraque des Slattery se trouve sur le chemin qu'ils devront suivre pour

atteindre les ruines au plus profond du désert. Une cuvette à proximité contient de l'eau presque toute l'année. Le site qui a vu mourir Buckley n'a rien de remarquable à moins d'être examiné soigneusement, les investigateurs pourraient très bien le choisir pour camper lors de leur première nuit hors de Cuncudgerie.

Les Chutes du Dingo

De grandes saillies de pierre rouge s'avancent dans le vide au sommet d'une crête rocheuse dentelée. L'ensemble fait penser à une vague en rouleau, figée pour toujours dans la pierre. Voilà les Chutes du Dingo. Cette formation constitue un réservoir d'eau naturel à l'abri du soleil et de l'évaporation. Trois entrées de caverne surplombent le bassin.

Large de quatre ou cinq mètres, le bassin attire de nombreux animaux à la nuit tombée, y compris des serpents. Si les investigateurs se sont sagement fait accompagner par des Kooris, ils remarquent que ceux-ci se désaltèrent en aspirant l'eau du bassin à travers une pièce de paille tressée, un peu comme la tête d'un balai, placée sous le menton. La chose n'a aucune signification rituelle ; elle vise simplement à filtrer les excréments des animaux. Les points d'eau sont rares dans cette région désolée, celui-ci n'a en lui-même rien de remarquable.

Les cavernes

Un peu au-dessus du bassin, la paroi est percée de trois entrées de caverne qui s'enfoncent d'une vingtaine de mètres dans la roche. Pour chacune d'elle, une réussite en DEX permet d'atteindre le fond. Une torche ou une autre source de lumière est nécessaire à leur exploration. La pente courbe de chacune des cavernes ne permet pas de voir le fond depuis l'entrée, quelle que soit la puissance de l'éclairage à disposition. La première (à gauche) est vide ; la deuxième (au milieu) abrite un nid de 1D4+2 serpents à sonnette (Morsure 30 %, cf. Manuel du Gardien V7, page 116 pour les effets) ; et la troisième (à droite) contient les os de Bill Buckley, des os d'évidence humains. L'atmosphère desséchée a même conservé certains débris de ses vêtements. Une réussite en INT souligne l'absence de chaussures ou de bottes. Les bottes de Buckley et son harmonica ont été volés par les Slattery.

Le fantôme de Buckley

Spectre

Le fantôme de Bill Buckley hante le lieu de son horrible mort. Il apparaît sous deux formes. La première est celle d'un coureur de brousse avec chapeau à large bord, grande barbe broussailleuse, pantalon large, chemise usée et veste de toile. Détail incongru : ses pieds sont nus. Buckley a été surpris pendant son sommeil ; ses restes fantomatiques sont vêtus mais dépourvus de souliers. Vous pouvez demander un test de **Trouver Objet Caché** pour remarquer ce détail ou le signaler directement. Cette apparition fait perdre 0/1D3 points de SAN.
La seconde est sa forme furieuse, l'homme qui brûle. Il tressaute en agitant ses chairs calcinées, yeux bouillonnant dans leurs orbites et cheveux illuminés par l'intense feu phosphorescent qui torture son âme. Là encore, les brodequins sont absents.
La perte de santé mentale associée à cette forme est de 2/1D8+1 points.
La forme furieuse est réservée à ceux qui apportent du feu, le feu dans lequel il a péri, près de sa sépulture. Le fantôme s'acharne sur tous ceux qui manipulent une flamme, sous n'importe quelle forme. Les lampes ou torches électriques ne présentent aucun danger.
Si le feu n'est pas éteint dans les 1D6 rounds, le fantôme tente de posséder une des personnes présentes pour le faire. Il commence par la plus proche du feu et continue ses tentatives en s'en éloignant. Elles correspondent à un test d'opposition POU contre POU. Son horreur du feu est telle qu'il peut même jeter le corps possédé sur les flammes pour les étouffer. Une fois le feu éteint, la possession s'interrompt. Si le fantôme n'est pas furieux, il se comporte comme décrit dans Rencontre avec le fantôme de Buckley.
Les deux formes sont translucides, spectrales sans aucun doute possible.

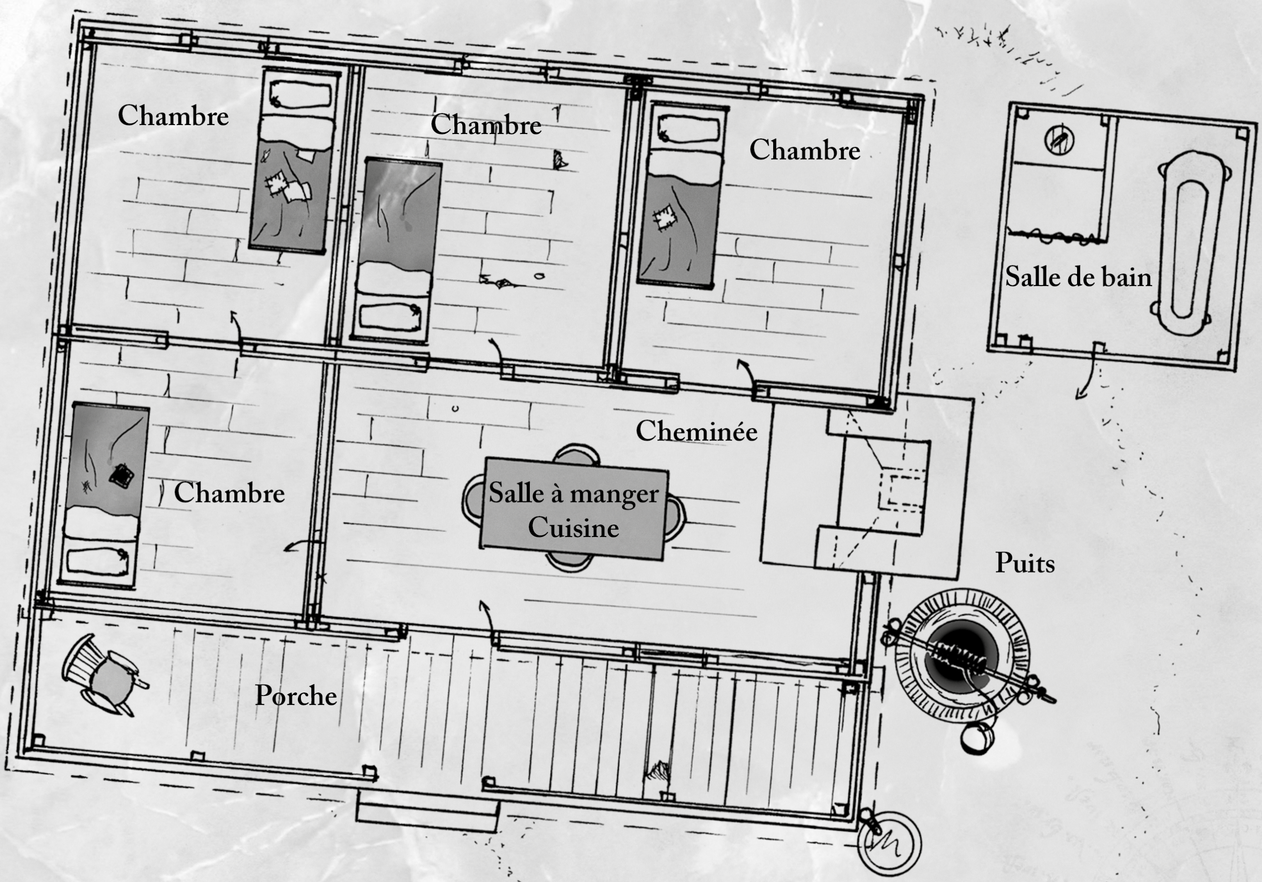
Spectre de la vengance

INT	50
POU	60

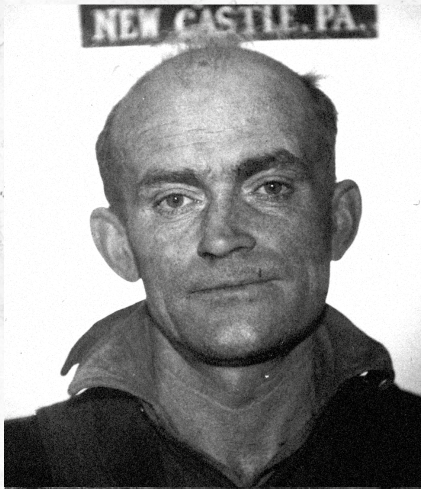
Perte de SAN : voir la forme ordinaire du fantôme de Buckley coûte 0/1D3 points, 2/1D8+1 pour la forme furieuse.







La baraque des Slattery



Vern Slattery

Patriarche meurtrier, 61 ans

(Ennemi)

Vern Slattery, le père, est un homme grossier et mauvais : une peau de cuir craquelé, quelques cheveux épars, une voix de chien qui grogne et un don pour l'invective cruelle. C'est aussi un ivrogne et un assassin. Il avait déjà tué dans sa jeunesse (il a soixante et un ans), mais jamais à proximité de chez lui. Buckley est une exception. Il tuera encore pour se protéger. Sa mine avait commencé par bien rendre et, bien qu'elle soit maintenant passablement épuisée, il lui reste de quoi mener cette existence lamentable. Lui et ses fils en sont venus à aimer ce style de vie dégénéré. Il passe ses journées à boire ou à faire semblant d'exploiter sa mine. Vern Slattery ne va jamais aux Chutes du Dingo.

FOR	60
DEX	65
POU	55
CON	75
APP	50
EDU	50
TAI	65
INT	65

Points de Vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 9
Points de Magie : 11

Combat

- Esquive 50 % (25/10)
- Combat à distance (fusils) 60 % (30/12)
  Non auto cal. 30-06
  2D6+4 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Couteau de cuisine
  1D4+2 (E) + 1D4 points de dégâts

Compétences

Vern est ivre la moitié du temps. Lorsque vous calculez les niveaux de difficulté des joueurs, baissez-les d'un cran jusqu'à ce qu'il dessoûle, mais donnez-lui un dé bonus pour « jurer comme un charretier ».

Discrétion	60 % (30/12)
Jurer comme un charretier	90 % (45/18)
Psychologie	25 % (12/5)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)
Langues	
Anglais	45%

Une rencontre avec le fantôme de Buckley

À moins qu'un feu ne vienne éveiller son hostilité, Bill Buckley apparaît tel que de son vivant, un vagabond fatigué avec une grande barbe et des yeux fixés sur l'horizon. Le fantôme ne cherche pas à terrifier les visiteurs mais les incite, au contraire, à entrer dans la caverne qui lui sert de sépulture. Suivre le fantôme permet de s'affranchir d'une fouille des cavernes potentiellement dangereuse. Le fantôme veut se venger de son meurtrier. Les investigateurs peuvent le satisfaire de deux manières. L'une consiste à trouver les preuves du méfait à la baraque des Slattery et à les remettre aux autorités. L'autre, celle que préfère de loin Buckley, vise à attirer Vern aux Chutes du Dingo pour une confrontation avec sa victime.

Si, par force ou par ruse, les investigateurs réussissent à faire venir Vern Slattery aux Chutes de nuit, le fantôme de Buckley essaie de le posséder pour qu'il se jette ensuite au fond de la caverne la plus proche. Ainsi, Vern reposera pour toujours auprès de sa victime. Si cette possession échoue, le fantôme tente sa chance avec le premier investigateur disponible et s'en sert pour pousser Vern au fond du trou ou pour le tuer de toute autre manière. Une fois le fantôme vengé, il quitte la personne possédée et les Chutes du Dingo pour toujours.

La baraque des Slattery

La baraque des Slattery est à trois kilomètres des Chutes du Dingo. Des preuves de l'assassinat de Buckley attendent les enquêteurs dans cette cabane branlante, l'appentis adjacent et une construction séparée. C'est ici que vivent Vern Slattery et ses deux fils, Frank et Jacko. La cabane comprend quatre pièces, trois chambres et un grand séjour central. Toutes sont sales, encombrées des détritus d'une vie sordide et sans but. La cabane est un véritable four pendant la majeure partie du jour.

Le cabanon extérieur est un gros cube de tôle ondulée, posé sur une dalle de béton. Il contient les toilettes et une pièce plus grande où trône une antique baignoire à pieds griffus. L'eau doit être apportée depuis la cuve rouillée qui flanque le bâtiment principal.

Les Slattery exploitent une mine d'or rudimentaire à un kilomètre ou deux à l'est de leur maison. C'est un ensemble tout en longueur de tunnels bas et mal entretenus, mais qui reste raisonnablement sûr d'une semaine sur l'autre.

Indices

Sur place, deux indices accusent un des Slattery du meurtre de Bill Buckley. Malheureusement, ils ne précisent pas qui et les investigateurs devront peut-être se résigner à une méthode d'essais et d'erreurs avec le fantôme (Buckley ne réagira pas à Frank ou Jacko ; en fait, Jacko n'est pas assez âgé pour constituer un accusé valable).

Frank explique les soupçons qu'il entretient envers son père s'il se sent menacé. Mais, après cette révélation, les investigateurs qui pensent s'être trouvé un allié commettent une grave erreur. Frank peut encore comploter avec son père pour provoquer la mort de l'équipe. Il n'aide celle-ci que s'il est réduit à merci par le nombre ou un autre argument. Si tout le reste échoue, Vern et Frank essaient de rejeter le blâme sur Jacko.

- **Les brodequins de Bill Buckley** : Vern les avait emportés avec lui car ils étaient presque neufs. Mais ils se sont avérés trop petits pour toute la famille. Oubliés, ils moisissent maintenant derrière la baignoire dans le cabanon extérieur. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de les découvrir après une demi-heure de fouille de l'endroit. L'inscription B. Buckley a été marquée au feu sur l'extérieur de chaque languette.
- **L'harmonica de Bill Buckley** : c'est la propriété de Jacko, qui ne l'abandonne que momentanément en échange d'un autre objet intéressant. Il veut ensuite récupérer son harmonica et devient violent si on ne l'apaise pas. Le nom de Buckley est gravé sur l'instrument de musique.
- **Autres preuves** : à vous d'imaginer d'autres preuves de l'implication de



Frank Slattery

Dangereux voyou, 29 ans

(Ennemi)

Frank Slattery, le fils aîné (29 ans), est un « larrikin » vicieux. Ce terme australien, qui désignait à l'origine une catégorie précise de voleurs, sert maintenant pour n'importe quel brigand ou tueur. Il est parfois utilisé avec affection, mais ce n'est pas le cas pour Frank, qui inspire autant d'amour qu'une chaussure envahie par des araignées venimeuses. Grand, blond, athlétique, il serait un bel homme s'il n'affichait en permanence un rictus méprisant et hostile. Il a tendance à recourir à la violence pour se sortir de toute situation gênante, à moins d'être confronté à des forces clairement supérieures.

FOR	70
DEX	65
POU	75
CON	60
APP	65
EDU	40
TAI	70
INT	60

Points de Vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 20
Points de Magie : 15

Combat

- Esquive 60 % (30/12)
- Combat à distance (fusils) 45 % (22/9)
  Non auto cal. 30-06
  2D6+4 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 + 1D4 points de dégâts

Compétences

Crochetage 50 % (25/10)
Discrétion 50 % (25/10)
Ricaner 90 % (45/18)
Trouver Objet Caché 50 % (25/10)
Langues
Anglais 35% (17/7)



Jacko Slattery

Complice idiot, 23 ans

(Ennemi)

Jacko, le fils cadet (23 ans), est un arriéré qui adore attraper de petits animaux pour les torturer. Physiquement, il ressemble beaucoup à Frank, si ce n'était le vide de ses yeux clairs qui masque une malignité instinctive. Des investigateurs inattentifs idéaliseront sans doute l'idiotie de Jacko, mais une réussite de Psychologie les avertira des risques d'un tel sentimentalisme. Jacko ne se sépare jamais de l'harmonica de Buckley duquel il tire souvent de longues notes gémissantes, voire inquiétantes.

FOR	80
DEX	55
POU	50
CON	60
APP	55
EDU	30
TAI	70
INT	15

Points de Vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 20
Points de Magie : 10

Combat

- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Canif
  1D4 (E) + 1D4 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (harmonica) 10 % (5/2)
Paraître stupide et méchant 65 % (32/13)
Trouver Objet Caché 25% (12/5)
Langues
Anglais 15 % (7/3)

la famille Slattery dans le meurtre de Buckley si le recours à la loi semble nécessaire. La conclusion qui suit, Une peine bien méritée, emporte la préférence de l'auteur.

Une peine bien méritée

La découverte des brodequins de Buckley derrière la baignoire ou de l'harmonica détenu par Jacko suffit à convaincre les autorités locales qui entretiennent de vieux griefs envers les Slattery. Frank témoigne contre Vern et ce dernier est jugé, puis pendu, pour le meurtre de Buckley.

Si les personnages complotent pour attirer Vern Slattery sur le lieu de la hantise et approuvent le meurtre qui s'ensuit, l'histoire ne se finit pas de manière aussi paisible. De plus, s'ils campent sur le site une autre nuit, ils découvrent que le fantôme de Buckley n'a disparu que pour céder la place à celui de Vern.

S'ils partent immédiatement, la rumeur de ce nouveau fantôme les atteindra avant qu'ils quittent le sol australien. D'une manière ou d'une autre, leur rôle dans la destinée surnaturelle de Vern leur coûte 1/1D6 points de SAN.




DAIRY FARMING
in
AUSTRALIA.
DAIRY FARMING
in
AUSTRALIA.
The Land of Opportunity
DARYL LINDSAY



Fausse piste : rêve de bunyip

Ce scénario peut servir d'introduction à l'arrivée des investigateurs en Australie, afin de leur offrir un aperçu du pays, de ses spécificités, ainsi que de la culture aborigène. Il constitue également un bon moyen pour les investigateurs de se faire un certain nombre de connaissances, voire d'amis, qui pourront les aider dans la suite de la campagne.

Rêve de Bunyip se trouvait précédemment disponible dans le supplément Descartes *Terror Australis*. La version qui vous est présentée ici a subi plusieurs adaptations, en particulier un déplacement de la ville de Melbourne à celle de Perth. Il peut donc y avoir certaines incohérences entre la réalité historique et les éléments indiqués dans le scénario, mais cela ne fait aucune différence pour qui ne connaît pas l'Australie.

Informations à l'intention du Gardien

La cité de Perth, capitale de l'État d'Australie-Occidentale, ne vit plus que dans la terreur. Son fléau se nomme « l'Éventreur du fleuve » ; on retrouve des corps déchiquetés, la police reste bredouille et la population frémit d'épouvante.

En fait, l'Éventreur du fleuve est bien plus effroyable que quiconque ne l'imagine. C'est une créature ancienne, le bunyip, que de récents travaux d'excavation menés dans les marais, à l'ouest de Perth, ont expulsé des profondeurs où il reposait. Une personne s'en est rendu compte : un Aborigène du nom de Pat King. Sachant qu'il n'était pas en son pouvoir d'arrêter les travaux qui allaient troubler le sommeil du bunyip, il écrivit pour demander des secours ; mais ces derniers arrivèrent trop tard. Pris de court, Pat tenta de retarder l'éveil du monstre mais il se fit massacrer. L'aide qu'il avait réclamée est à présent là, sous la forme d'un ancien venu d'une tribu d'Australie-Occidentale, et de quatre jeunes gens en provenance des réserves de l'Australie du sud. Ils ont quitté clandestinement leurs lieux de résidence ; leurs camarades se sont cotisés, réunissant leurs maigres salaires pour payer leur voyage jusqu'à Perth.

À leur arrivée, quelle ne fut pas leur consternation : Pat était mort… Ils conçurent alors un plan désespéré, et la nuit du 27 octobre, ils s'introduisirent par effraction dans le Museum afin d'y récupérer des objets tribaux qu'ils jugeaient indispensables. La nuit du 31, alors qu'ils exécutaient un rite magique dans l'espoir de faire fuir la créature plus en amont de la cité, et juste au moment où ils réalisaient qu'ils avaient échoué, la police leur est tombée dessus et le bunyip qui s'approchait à toute vitesse est reparti furtivement entre deux eaux. Ces hommes sont à présent dans une impasse. Ils ne peuvent pas sortir de prison sans une intervention des investigateurs… Eux seuls détiennent la vraie clé du mystère.

Pendant ce temps, l'horreur continue. Mais deux êtres en sont la cause. Le bunyip sévit ici ou là, déchirant les hommes de rage et de frustration, dévorant les femmes. George Seton, un ancien combattant devenu dément, l'a aperçu ; sa folie a pris alors un nouveau tour : la nuit, il écume les berges du fleuve, à la recherche de gens à « baptiser ».

Mise en route

Ce scénario ne comporte pas d'introduction préétablie à l'intention des joueurs. Nous encourageons les Gardiens à en élaborer une qui convienne à leurs personnages. Le scénario se passant en Australie, il semblerait absurde de supposer que les investigateurs soient mandés pour cette affaire, à moins qu'ils ne se trouvent justement sur place. Aussi, nous suggérons que les événements se déroulent alors qu'ils sont à Perth pour quelque autre raison.

Si les investigateurs semblent peu enclins à se lancer, arrangez-vous pour que l'un d'entre eux fasse la connaissance de quelque membre charmant et très amical du sexe opposé. Cette personne consacre beaucoup de temps à l'investigateur en question, s'abandonnant avec lui aux délices de la conversation, lui servant de mentor pour mieux connaître Perth

Note au Gardien

en fonction de votre campagne, ce scénario peut être déplacé dans n'importe quelle autre ville importante d'Australie dans laquelle arrive votre équipe, ou dans laquelle elle décide de se reposer avant de se lancer à la recherche de Huston.
Le scénario débute en octobre 1925, date qui peut ne pas coïncider avec votre campagne. Vous êtes tout à fait libre de modifier la date en fonction de vos besoins.

et l'Australie. Lors de leur dernière rencontre, au moment de s'en aller, la nouvelle connaissance mentionne qu'elle se rend à un pique-nique organisé par des amis de sa mère, au bord de la Swan, et qui promet d'être redoutablement ennuyeux. Malheureusement, elle ne peut inviter son ami(e) à l'y accompagner…

Le lendemain, le journal du matin (le *Sunday Times*) annonce la disparition de cette personne, et celui de l'après-midi (le *Western Australian Journal)* qu'on a retrouvé son corps : elle a été noyée. Encore une victime de l'Éventreur du fleuve, cela ne fait aucun doute… Ses parents présents au pique-nique l'avaient perdue de vue en fin d'après-midi ; ce sont des écoliers qui ont retrouvé son cadavre, à six kilomètres en aval de la rivière. Voilà qui devrait enflammer les investigateurs de façon suffisante pour qu'ils entrent dans le scénario !

Quelle que soit la manière que vous ayez choisie pour les y entraîner, l'aventure débute pour eux à Perth, le jeudi 29 octobre au matin. La journée promet d'être chaude avec beaucoup de vent.

La date du 29 octobre est une date indicative, qui pourrait bien correspondre à l'arrivée des investigateurs, surtout s'ils suivent la logique New York - Londres - Le Caire - Kenya - Australie. Ils peuvent cependant arriver à un autre moment. Dans ce cas, vous devrez modifier la date de départ en fonction de la chronologie de la campagne. L'essentiel des événements se déroule pour les investigateurs jusqu'au dimanche 1er novembre, et la majeure partie des aides de jeu concernent le mois précédant l'arrivée des investigateurs.

Le déroulement du scénario

Cette aventure s'élabore suivant un canevas déjà fixé : les investigateurs arrivent le 29 et, dès ce moment, les événements qui font sensation dans la ville leur sont communiqués. S'ils souhaitent rendre visite au Dr Richards, l'entrevue aura lieu dans le courant de cette journée. Ils consacreront probablement les jours suivants à examiner les divers incidents répertoriés ci-dessous. Certaines péripéties se produisent après le 29 ; il est donc important de ne pas perdre de vue la chronologie… Le 1er novembre, un article de journal leur apprendra l'arrestation des cambrioleurs du Museum, à moins que l'information ne leur soit communiquée par le Dr Richards.

N'oubliez pas de mentionner par ailleurs que le bunyip et George Seton continuent tous deux leurs tueries. Une fois par semaine environ, on retrouve les restes mutilés d'une victime de sexe masculin, alors que les femmes disparaissent avec une fréquence alarmante. Seton noie régulièrement les gens qui lui tombent sous la main. Pourtant, ceux qui osent s'aventurer de nuit à proximité du fleuve se font rares, hormis les policiers (à qui Seton ne s'attaque pas) et les investigateurs.

Les nouvelles du moment

Les histoires qui vont suivre sont dans les bulletins radio, dans les journaux et sur toutes les lèvres lorsque les investigateurs arrivent à Perth. Il faudra donc les communiquer à titre de détail du contexte.

- Le temps est exceptionnellement sec et chaud pour cette période de l'année. Les effets de la sécheresse se font sentir.
- Un feu de brousse vient de se déclarer dans la région de Collie. On observe pour cette raison de spectaculaires embrasements lors des couchers de soleil.
- La saison de football est terminée. Les spéculations débutent quant au cricket…
- « L'Éventreur du fleuve » continue à se jouer des inspecteurs de la police de Perth ; les meurtres s'accumulent et rivalisent d'horreur.
- Des voleurs ont cambriolé le Museum ; ils ont légèrement endommagé la momie égyptienne mais, fort heureusement, ils ne se sont emparés d'aucun objet de valeur.
- Un incendie a fait rage dans un bâtiment abandonné du Little Chinatown de Perth ; les locaux ont été entièrement détruits, mais aucune victime n'est à déplorer.

Pour les autres actualités du moment, se référer aux événements et aux catastrophes cités dans les repères chronologiques australiens.

Si les joueurs expriment de l'intérêt pour le cambriolage du Museum, remettez-leur l'article qui suit : *Vandalisme au Museum.*

Les nouvelles récentes

Si les investigateurs écument les journaux récents, ils glaneront des informations précieuses. Il faut réussir un test de Bibliothèque pour dénicher chacun des articles ci-contre (cf. aides de jeu AU-09 à AU-15).

Les nouvelles à venir

Il se pourrait fort que les prochains articles que liront les investigateurs portent sur eux-mêmes ! L'arrivée de riches touristes américains est tout à fait un sujet d'actualité, et il est probable que les investigateurs qui participeront aux manifestations sociales de la haute société de Perth se retrouveront dans la chronique mondaine. D'ordinaire, les journalistes abordent les transatlantiques avant même leur accostage en empruntant le bateau-pilote ; ils obtiennent ainsi les nouvelles de la manière la plus rapide qui soit.

De toute façon, au fur et à mesure que les investigateurs s'intéresseront à l'affaire, ils seront susceptibles de s'y voir associer par des reporters ne manquant ni d'observation ni d'imagination. Cet amalgame risque d'autant plus de se produire s'ils découvrent eux-mêmes de nouveaux cadavres : la presse se posera au moins des questions au sujet de leur présence sur les lieux… Si un journaliste flaire qu'un investigateur célèbre est sur l'affaire, il semble inévitable qu'il fasse la une en page de couverture, photo à l'appui. Cette publicité pourrait causer quelques soucis aux joueurs. Il va sans dire que grâce à une telle renommée, les investigateurs vont se trouver accostés par tout le monde et n'importe qui, sous prétexte d'entendre les dernières conclusions de l'enquête…

Plusieurs articles paraissent après le début des investigations ; le gardien devra les disséminer judicieusement. N'oubliez pas non plus d'ajouter de nouvelles victimes dans les actualités. Voir les articles reproduits plus loin (Aides de jeu AU-16 à AU-19).

Kings Park est situé à une courte distance en amont des jardins botaniques. Cependant, les investigateurs ne pourront être tentés de suspecter les Aborigènes : M. Tewkesbury a manifestement été tué alors que ces derniers se trouvaient déjà sous les verrous.

Nous laissons le soin au Gardien d'étoffer les rumeurs, de faire paraître de nouveaux articles et de désigner d'autres victimes.

Les investigateurs souhaiteront sans doute inspecter les lieux ou consulter d'eux-mêmes les sources qui ont inspiré ces articles de journaux, afin d'en tirer plus de détails.

VANDALISME AU MUSÉE

Le gardien découvre une seconde effraction ; des restes humains sont profanés
Vol mystérieux de reliques aborigènes ; on ignore comment les cambrioleurs sont entrés

Le Dr C.P. Richards, Directeur de la section Préhistoire du National Museum de l'État d'Australie-Occidentale, est à ce jour un homme accablé. Des vandales se sont introduits dans le Museum à une heure du matin environ, et ont endommagé une momie égyptienne, récente acquisition que l'on préparait en vue de l'exposition. Les malfaiteurs ont sans doute utilisé un pied-de- biche pour forcer les portes intérieures des sous-sols réservés à l'entreposage et à la recherche. Il semblerait qu'ils se soient introduits par une fenêtre du rez-de-chaussée du Museum, que l'on a retrouvée ouverte.

Les directeurs du Museum n'ont nullement remis en cause l'intégrité du veilleur de nuit. Cet homme, M. J. Waterman, a fait échouer une tentative de vol dans ce même musée, six semaines auparavant. Il s'avoue abasourdi devant l'audace des malfaiteurs. Il déclare avoir entendu les vandales lorsqu'ils s'en allaient ; c'est alors qu'il a donné l'alerte et qu'il est parti à leur poursuite. Mais il n'a trouvé aucune trace des bandits.

Dans le sous-sol, les intrus se sont attaqués à une momie. Un instrument contondant a servi à frapper à plusieurs reprises la partie inférieure du corps embaumé, et ce dernier a été recouvert de saletés.

On a trouvé tout près des fragments de roches. Plusieurs objets aborigènes ont disparu ; on pense qu'ils ont été dérobés ou détruits.

« Je suis désorienté, » a déclaré l'un des conservateurs. « Manifestement, les voyous n'avaient aucune idée de la valeur des collections : ils ont laissé de côté beaucoup d'objets d'importance. Les dégâts causés à la momie ne sont pas irréparables, mais assurément son exposition en sera retardée. J'ai le sentiment que cette stupide déprédation est l'œuvre de jeunes ignorants, et j'espère avec conviction qu'ils seront déférés devant la justice dans un proche avenir. »

VENDREDI 9 OCTOBRE 1925

Aide de jeu AU-09 - Vandalisme au musée

Aide de jeu AU-10 - Meurtre dans les marais

Jeudi 15 octobre 1925

UN NOIR ASSASSINÉ DANS LE MARAIS DE THIRD SWAMP

Les travaux dans les entrepôts retardés
Une instruction a été ouverte

En arrivant à leur travail, sur le site du Marais de Third Swamp, des ouvriers ont trouvé un cadavre. On a pu par la suite identifier le défunt : il s'agissait de Pat King, un Aborigène de l'endroit. Le corps a été découvert à demi immergé dans une petite mare qui s'est formée sur le site. Un examen préliminaire a permis de constater que la mort a été causée par un seul coup massif sur la tête. On a observé des traces de pneus qui conduisaient au corps.

Aide de jeu AU-11 - Deux féroces assassinats

DEUX FÉROCES ASSASSINATS

Deux vagabonds qui campaient en bordure du Swan ont été assassinés, et leurs corps ont été déchiquetés au cours de la nuit du 14. Le meurtrier a déjà été surnommé l'« Éventreur du Fleuve » par la police, du fait de la brutalité de ses crimes. Les lecteurs n'ont probablement pas oublié qu'un Aborigène du nom de Pat King a également été tué de l'autre côté de la rivière, le 13. La police a établi sans équivoque possible que ce premier meurtre était sans rapport avec ceux du 14.

Vendredi 16 octobre 1925

AGITATION DANS LES ASILES

Les patients des asiles d'East Pearth et de Pearth se mutinent
Le personnel des deux institutions se perd en conjectures
Un idiot se noie

Le personnel des asiles d'East Pearth et de Pearth se remettait aujourd'hui de ses émotions après les incidents qui se sont produits la nuit dernière, lorsque les patients des deux établissements se révoltèrent simultanément.

Pour contenir l'émeute et éviter le pire, le personnel fut obligé de recourir à des lances à incendie, à des bâtons et autres mesures désespérées. L'hystérie éclata immédiatement après le repas du soir, lorsque les patients commencèrent à s'attrouper au point où les deux asiles se font face, de part et d'autre de la rivière.

Le personnel entendit fuser des éclats de voix, des hurlements et des vociférations et se rendit sur les lieux en toute hâte pour voir ce qui se passait. La panique explosa très peu de temps après. Mais d'après le personnel, la situation rentra rapidement dans l'ordre dès que les patients furent ramenés de force à l'intérieur des bâtiments. On ignore la cause de ce désordre soudain.

Un homme, Peter Graemes, 56 ans, pensionnaire de longue date à Easth Perth, très retardé, a été porté disparu. On suppose qu'il s'est noyé.

Les patients ont évoqué de vives hallucinations à l'occasion de cet événement, amenant les médecins à méditer sur ses causes. D'après les informations communiquées à notre correspondant, le phénomène confirmerait l'existence d'une « conscience collective de foule » ainsi que d'un « cycle subconscient mythique », et fournirait une preuve en faveur des théories jungiennes sur le traitement de l'aliénation, au détriment de celles de Freud.

Mardi 27 octobre 1925

Aide de jeu AU-14 - Agitation dans les asiles

Voiture amphibie dans la rivière

Au cours de la dernière nuit, Florence Stansworth, femme de ménage au Princess Theatre, a remarqué des « phares d'automobile » sur le Swan. La police avertie craignit de prime abord qu'une automobile n'ait plongé dans la rivière ; mais aucun véhicule ne fut retrouvé. Manifestement, les reflets des éclairages environnants sont à l'origine de l'illusion qui a si fortement impressionné Mrs Stanworth.

Dimanche 18 octobre 1925

Aide de jeu AU-12 - Voiture amphibie dans le fleuve

L'éventreur du fleuve a encore frappé

Un vagabond, connu seulement sous le nom de Slow Jim, a été retrouvé sauvagement assassiné ce matin. Il campait sous le pont de chemin de fer de Bunbury. La police tient pour établi que ce meurtre est très certainement une nouvelle attaque de l'Éventreur du Fleuve, et demande à toute personne habitant à proximité ou ayant vu Slow Jim ce soir-là de communiquer de toute urgence aux enquêteurs toute information en sa possession. La police a également constaté que la nature des blessures de la victime semble indiquer que le tueur utilise une sorte de râteau de jardinage fort aiguisé pour assommer sa victime.

Vendredi 23 octobre 1925

Aide de jeu AU-13 - L'Éventreur du fleuve a encore frappé

NOYADES EN SÉRIE

Trois personnes périssent noyées dans le Swan
Étrange tournure dans l'affaire de l'Éventreur, déclarent les principaux détectives
Un galant sauveteur échoue dans sa tentative de réanimation d'une des noyées
Une récompense de 5 000 livres est offerte

Trois corps ont été sortis de l'eau la nuit dernière. La police estime qu'il s'agit là d'un nouveau tour pris dans l'affaire des meurtres en série attribués à l'Éventreur du Fleuve. Bien que ces cadavres n'aient subi aucune des mutilations associées aux assassinats précédents, la police est convaincue qu'il s'agit du même auteur. Ces nouvelles noyades accréditent la thèse selon laquelle l'Éventreur noierait ses victimes avant de les défigurer.

« Il serait invraisemblable que deux déséquilibrés atteints d'une telle démence sévissent dans la ville au même moment ! », a commenté aujourd'hui le commissaire Calley, repoussant ainsi l'éventualité que ces nouvelles morts aient été provoquées par un autre assassin.

On a établi l'identité des noyés. Il s'agissait d'Alfred Bingham (35 ans), de Glen Iris ; Melissa Young (45 ans), de Collingwood ; et Nancy Hewe (23 ans). La police enquête pour établir une possible relation entre ces noyades, mais n'écarte pas l'hypothèse que cette triple tragédie ne soit qu'une étrange coïncidence.

La police a renouvelé aujourd'hui ses conseils : il est préférable de ne pas s'aventurer seul près des berges du Swan, ni après le crépuscule. Les personnes qui auraient vu les victimes ou remarqué quelque chose d'inhabituel à proximité de la rivière la nuit précédente sont instamment priées de se faire connaître. Les journaux s'associent à cet appel à la communauté… Des affiches ont été placardées, promettant une récompense de 5 000 livres en échange de l'information qui mènera à l'arrestation de l'Éventreur.

La mort de Nancy Hewe est bien la plus tragique des trois ; en effet, des secours étaient quasiment à pied d'œuvre… George Seton, 32 ans, originaire de Fremantle, a entendu les appels de détresse de la jeune fille et a tenté de la sauver. Le temps que des secours arrivent avec des lanternes, il l'avait ramenée sur la berge et tentait de la ressusciter. Hélas, tous ses efforts pour la réanimer restèrent vains.

Félicité pour son courage, M. Seton répondit : « J'ai toujours été bon nageur. Il était de mon devoir de tenter de la sauver… » Notre correspondant a découvert que ce tranquille héroïsme était une seconde nature pour M. Seton, qui fut distingué pour sa bravoure alors qu'il combattait en Turquie et en France pendant la guerre ; blessé pendant la troisième offensive d'Ypres en novembre 1917, il fut déclaré invalide de guerre.

Nous espérons que toute l'horreur que suscitent les crimes de l'Éventreur ne fera pas passer inaperçue aux yeux du gouvernement la valeur d'un tel homme de cœur.

Dimanche 25 octobre 1925

Jeudi 29 octobre 1925

ASSASSINAT DE

Aide de jeu AU-16 - Assassinat de ...

Aide de jeu AU-17 - Un sous-marin dans le Swan ?

Un sous-marin dans le Swan ?

Une certaine Mrs Enderby, de Fremantle, a remarqué un étrange objet oblong et brillant qui flottait dans la rivière au crépuscule, hier soir. N'écoutant que son devoir de patriote, elle appela la police aussitôt. Mais les enquêteurs ne trouvèrent aucune trace de l'engin. On a depuis attribué l'incident à un canot à rames chaviré à la dérive... Dommage, c'était un bon début de roman.

Vendredi 30 octobre 1925

LES VOLEURS CAPTURÉS

Des Noirs coupables de tapage nocturne dans les jardins
Leur arrestation pour ébriété et désordre sur la voie publique démasque les voleurs du Museum
Le Protectorat d'Australie-Occidentale consterné

-

Cinq Aborigènes arrêtés la nuit dernière pour ébriété et désordre sur la voie publique se sont vus inculper en outre de vol, vandalisme et violation de propriété avec effraction. Selon le rapport de police, ces hommes avaient été repérés par un jardinier, Arthur Stokes, aux environs de 23 h 30, dans les Royal Botanical Gardens. M. Stokes a déclaré que les indigènes se démenaient en dansant et en chantant, et qu'ils se trouvaient à divers stades de déshabillage.

Lorsque la police arriva sur les lieux, il ne restait aucune trace d'alcool, mais le comportement des Aborigènes attestait sans équivoque l'absorption de boissons fortes. Certains d'entre eux résistèrent lors de leur arrestation. Une fouille révéla que ces hommes détenaient les objets volés au National Museum le 27 octobre.

Ces Aborigènes sont actuellement détenus au commissariat de St. Kilda ; ils seront présentés devant le tribunal dans quelques jours. Personne n'est venu plaider en leur faveur, et leur caution a été fixée à 10 livres chacun. Selon les termes de l'Aboriginal Protection Act, ces hommes risquent une sentence maximale de six années de prison. Le Protecteur des Aborigènes pour l'Australie-Occidentale a déclaré pour leur défense que quatre d'entre eux, venus de la Réserve de l'Australie du Sud, étaient encore fort jeunes et avaient probablement agi sous l'influence du cinquième, un homme plus âgé originaire d'Australie Occidentale.

Aide de jeu AU-18 - Les voleurs capturés

L'éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

L'Éventreur du Fleuve a encore frappé, et cette fois-ci, il a pris pour victime M. Parker Tewkesbury, co-directeur de l'étude de droit Smythe, Tewkesbury and Smythe. On a retrouvé son corps atrocement mutilé dans un enchevêtrement d'algues, sur la berge du fleuve, non loin de Kings Park, dans le Centre. Il semblerait qu'il ait été assassiné peu avant l'aube, alors qu'il revenait à pied chez lui après avoir travaillé toute la nuit à son cabinet.

Dimanche 1er novembre 1925

Aide de jeu AU-19 - L'Éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

Le National Museum

Le *National Museum* est contigu à la Bibliothèque d'État. Ses bâtiments sont situés dans le centre-ville et les trams passent juste à leurs pieds.

Si les investigateurs sont venus à Perth dans le but de voir le Dr Richards, ils doivent avoir déjà fixé un rendez-vous avec lui. Si ce n'est pas le cas, il leur faudra un prétexte relativement convaincant pour le rencontrer. Son bureau, tout comme la section cambriolée du Museum, ne se trouve pas dans les locaux ouverts au public. Un test approprié de **Crédit** ou de **Baratin** indiquera si les investigateurs parviennent à se débrouiller pour vaincre les réticences du personnel du musée et atteindre le Dr Richards. S'ils réussissent, ce dernier sera contacté par le téléphone intérieur et enverra un assistant pour guider les personnages jusqu'à lui.

Dans le sillage de leur guide, ils sortent du bâtiment principal pour gagner une annexe percée d'un réseau de tunnels de brique au plafond bas. Des portes de bois portant des panneaux de verre cachent de mystérieux trésors de connaissances. Après de multiples tours et détours et plusieurs escaliers, on les fait entrer par une porte renforcée dans la section d'Anthropologie.

Le bureau du Dr Richards domine une vaste salle servant d'entrepôt et fort encombrée : pendant des décennies se sont accumulés de façon non systématique les fruits des collectes d'objets en provenance de diverses cultures primitives : Asie du sud-est, Philippines, Fidji, Papouasie et Australasie voient leurs objets artisanaux représentés là, pêle-mêle, en préparation pour être exposés, en réparation, en attente d'être catalogués ou simplement stockés hors de l'espace d'exposition, faute de place… On ne voit pas trace du Dr Richards.

Il y a là des masques funéraires et des piliers mortuaires, des outils de cérémonie ou pour les travaux quotidiens, des armes primitives et des jouets d'enfants ; le tout délicatement sculpté et souvent peint. Sur les murs s'alignent de longs placards bourrés de tiroirs. Des boîtes et des caisses aux renflements suggestifs portent des adresses d'expéditeurs étranges et exotiques. Des étagères ploient sous d'invraisemblables entassements. Certains articles sont suspendus au plafond, ou posés sur des tringles au-dessus des têtes. On croise les regards mauvais d'innombrables statues en rang le long des murs. Des objets brisés dont l'utilité échappe à l'imagination gisent ici ou là. Certaines choses sont soigneusement étiquetées, cataloguées et rangées ; mais la plupart croupissent dans une superbe misère. Le Gardien peut s'amuser à faire entrevoir aux investigateurs quelques articles potentiellement rattachables au Mythe.

Partout, des yeux morts fixent les investigateurs, regards de pierre, de bois, de marbre, d'écorce et de peinture. Ils prennent soudain conscience qu'un masque de diable de la Nouvelle Guinée, immense et grimaçant, darde sur eux des yeux vivants et luisants… C'est alors que le Dr Cedric Peter Russell Richards s'en extrait et s'avance à leur rencontre.

Le cambriolage a inquiété Richards et il y repense souvent. Les intrus auraient pu causer d'immenses dégâts… Heureusement, les seuls dommages réels ont été limités à la momie égyptienne et ce n'est pas une grande perte. Un test réussi en **Psychologie** permet ici de discerner une certaine allégresse dans le ton du docteur. Il méprise l'actuel engouement pour tout ce qui est égyptien (à l'exclusion des autres cultures tout aussi intéressantes) qui prévaut depuis que Carter a découvert la sépulture de Toutânkhamon ; et il est loin de lui déplaire que ce soit justement la momie égyptienne qui ait été endommagée, alors que tant de ses propres trésors sont restés miraculeusement intacts.





Dr Cedric P R Richards

Anthropologue de Perth, 60 ans

(Indépendant/neutre)

Cet homme d'une soixantaine d'années est compassé et érudit, d'une froide intelligence. Avec une stature d'environ un mètre soixante-dix, il est mince et légèrement voûté. La majeure passion de sa vie reste la recherche ; la plus forte émotion qu'il ait jamais manifestée, l'enthousiasme scientifique. Ses actes autant que ses discours sont toujours précis, faisant paraître plus absurde encore le désordre qui l'entoure. C'est un homme occupé, volontiers cassant avec les raseurs et les oisifs ; mais si l'un des investigateurs montre de l'intérêt pour son domaine d'étude, il devient loquace.

FOR	55
DEX	55
POU	70
CON	60
APP	60
EDU	90
TAI	60
INT	85

Points de Vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé Mentale : 70
Points de Magie : 14

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts

Compétences

Anthropologie 90 % (45/18)
Archéologie 40 % (20/8)
Bibliothèque 85 % (42/17)
Deviser et analyser froidement 75 % (37/15)
Histoire 65 % (32/13)
Sciences
 (géologie) 35 % (17/7)
 (linguistique) 55 % (27/11)
Trouver Objet Caché 45 % (22/9)
Langues
 Anglais 75 % (37/15)

Si les investigateurs posent des questions au sujet des pièces disparues, il admet qu'elles étaient sans grande valeur. Deux d'entre elles étaient des pierres discoïdes identiques, portant des cercles gravés. La troisième était un morceau de quartz enchâssé dans une boule de fibre. Il ignore quelle était leur fonction cérémonielle. Un trappeur de dingos les a vendues au Museum vingt ans plus tôt ; il les avait trouvés dans les montagnes de la chaîne de Flinders. Avec une politesse teintée d'embarras, il mentionne qu'il n'est pas totalement inconcevable que ces objets aient pu simplement être « déplacés »…

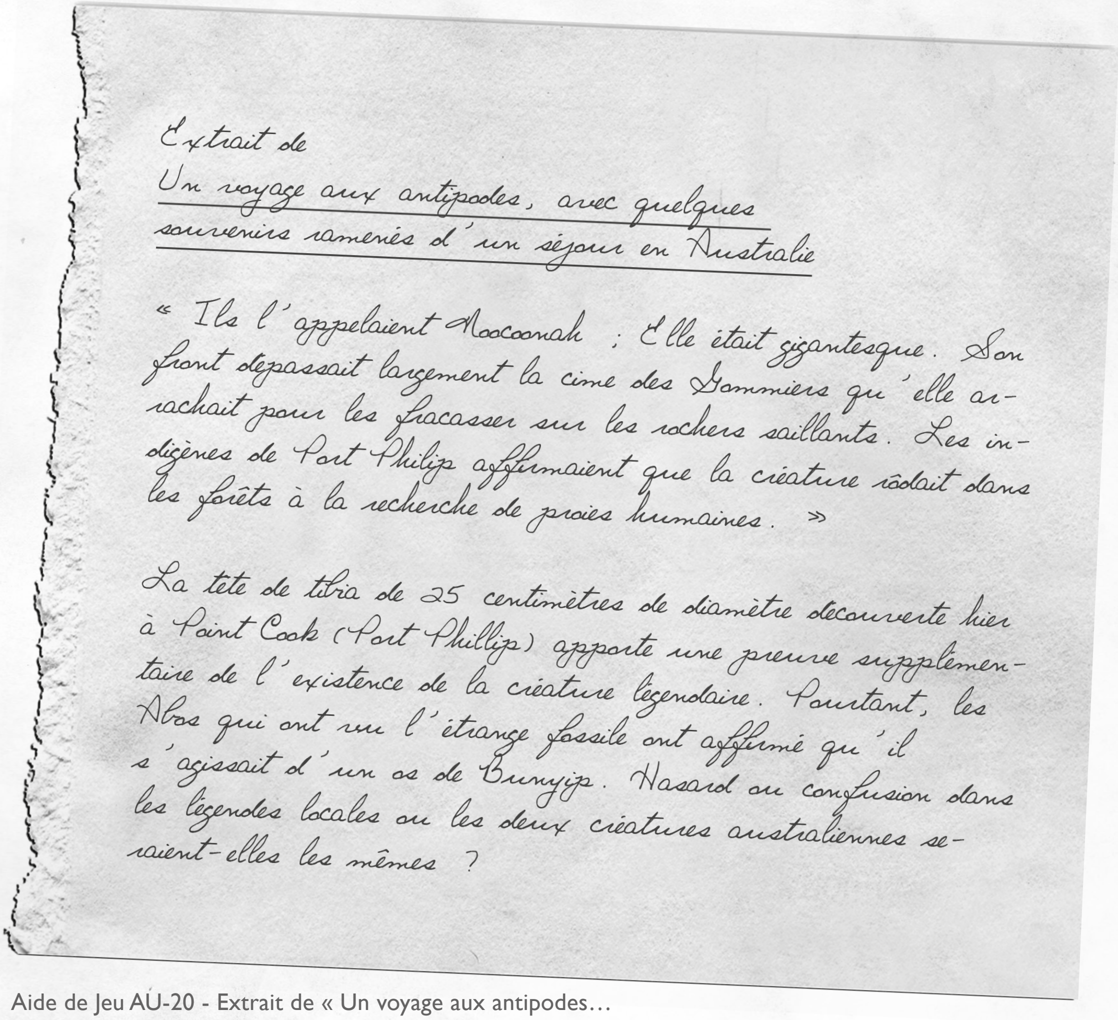
Si on lui parle de la momie, il la montre aux investigateurs. Elle gît dans une caisse d'emballage, entortillée de bandelettes ; autour des jambes, celles-ci sont nettement bosselées et déchirées. La momie est curieusement teintée de rouge. Interrogé à ce sujet, Richards se penche sur la boîte et souffle pour enlever une partie de cette coloration, en expliquant que c'est elle la « saleté » répandue sur la momie : de l'ocre rouge provenant d'un coffre se trouvant à proximité. Cette réserve de pigment est conservée à seule fin d'être montrée en même temps que les peintures aborigènes sur écorce, pour en expliquer la composition aux enfants des écoles. Le Dr Richards précise que l'ocre rouge est utilisée dans beaucoup de cérémonies aborigènes. Arrivée à ce point, la conversation se rapproche de son champ d'étude, et si elle se prolonge un peu avec quelques manifestations d'intérêt, il va véritablement s'ouvrir.

Le bureau du Dr Richards n'est guère plus qu'une loge vitrée, mais les investigateurs y sont néanmoins invités pour prendre le thé et grignoter des biscuits. La table de travail et les surfaces avoisinantes sont jonchées de bribes de manuscrits, qu'il escamote prestement si l'un des investigateurs a manifesté la prétention d'avoir quelque connaissance de son domaine d'étude. Cependant, si les personnages parviennent à le convaincre que l'intérêt qu'ils portent à ses travaux est purement d'ordre théorique, et en aucun cas ne relève d'une rivalité de chapelles, il peut se laisser aller à discuter de son manuscrit. Mais pour cela, ils devront le persuader de leur intégrité ; il est extrêmement sensible au ridicule.

Il écrit en ce moment une monographie provisoirement intitulée Les Serpents totémiques dans les croyances australiennes, asiatiques et américaines. Dans ce document, il étudie l'étendue des cultes d'une divinité-serpent. Il émet l'hypothèse qu'il existe une source commune à tous ces mythes, pouvant être circonscrite en Papouasie, ou peut-être en Inde. Il est à présumer que le mythe s'est propagé vers le sud en suivant les chaînes d'îles de l'Indonésie et du Timor, jusqu'en Australie. Il ne sait comment expliquer la façon dont le culte du serpent a gagné l'Amérique. Il confesse que ses théories sur le processus originel de migration sont bien sûr de pures spéculations mais, en tout cas, il a découvert deux fils conducteurs généraux autour desquels s'articule le corps du mythe. Un premier thème est celui du gigantesque serpent mythique, que l'on retrouve dans le Serpent Arc-en-Ciel australien ; Quetzalcoatl, le serpent à plumes des Aztèques ; Tiamat, l'incarnation du chaos pour les Babyloniens ; et Jörmungandr pour les Vikings. Tous ces serpents colossaux contrôlaient les forces destructrices du vent et de l'eau. Le second thème est moins répandu ; il s'agit d'une divinité moitié-humain moitié-serpent, comme Borung, Ngalod, Kunapipi ou les najas hindous. Richards se montre avide d'apprendre ce que les investigateurs peuvent connaître des mythes amérindiens relatifs au serpent. S'ils révèlent quelque savoir plus sombre en leur possession (éventuellement en fonction d'un test en **Mythe de Cthulhu**), il est encore plus fasciné. Il n'a pas encore l'intention de publier son manuscrit ; ses conclusions, reposant sur des suppositions et des légendes, sont bien trop fragiles.

Tout à son monologue, le Dr Richards s'échauffe. Et voici qu'il se renverse sur son siège, toise les investigateurs, et entreprend de leur parler de façon quelque peu pédante d'un mythe aborigène qui semblerait porter fruit… « *Un des principaux esprits aborigènes se nomme Myndie ; il demeure dans une région appelée le Mallee. C'est un serpent énorme et redoutable ; sur l'ordre de Baiame (un dieu important), il étouffe de sa masse ceux qui contreviennent à la loi. On croyait autrefois que ce serpent malfaisant faisait s'abattre sa malédiction sur tous ceux qui tentaient de s'établir sur son territoire. Un des plans actuels de notre gouvernement est d'installer des soldats démobilisés dans cette région, y compris dans le Mallee. Mais ce projet échoue, en partie parce que ces gens n'ont guère de talent pour l'agriculture. Il y a eu une sécheresse, qui vient tout juste de se terminer, et voici qu'à présent c'est un incendie qui fait rage là-bas. Ça donne matière à réflexion, hein ? On penserait presq*ue à un coup de Myndie, n'est-ce pas ? » Cette histoire peut faire démarrer une passionnante discussion…

Au point où nous en sommes, si les investigateurs ont fait montre d'une certaine parenté intellectuelle avec Richards, et s'ils ne sont pas dénués de



Extrait de
Un voyage aux antipodes, avec quelques souvenirs ramenés d'un séjour en Australie

« Ils l'appelaient Moocoonah ; Elle était gigantesque. Son front dépassait largement la cime des Gommiers qu'elle arrachait pour les fracasser sur les rochers saillants. Les indigènes de Port Philip affirmaient que la créature rôdait dans les forêts à la recherche de proies humaines. »

La tête de tibia de 25 centimètres de diamètre découverte hier à Point Cook (Port Phillip) apporte une preuve supplémentaire de l'existence de la créature légendaire. Pourtant, les Abos qui ont vu l'étrange fossile ont affirmé qu'il s'agissait d'un os de Bunyip. Hasard ou confusion dans les légendes locales ou les deux créatures australiennes seraient-elles les mêmes ?

Aide de Jeu AU-20 - Extrait de « Un voyage aux antipodes…

toute éducation, ils s'en sont fait un ami pour la vie. Il n'est guère susceptible de jouer un rôle physiquement actif dans cette aventure, mais il peut jouer un rôle de moteur pour les investigateurs dans leurs recherches, garantissant leur respectabilité, servant en outre de porte-parole pour permettre au gardien d'exprimer les idées qu'il souhaiterait avancer.

La Bibliothèque d'État

La Bibliothèque est contiguë au Museum et le Dr Richards sera ravi d'aider les investigateurs à se familiariser avec elle. Elle constitue l'un des sites remarquables de Perth, en raison de l'impressionnant dôme de béton qui coiffe sa salle de lecture. À l'époque de sa construction, c'était la coupole de ce type la plus grande au monde.

La recherche s'avère assez frustrante : la plupart des réponses dont les investigateurs sont en quête n'ont jamais été écrites et se sont même effacées des mémoires… Ci-dessous sont répertoriés les axes de recherche auxquels ils sont susceptibles de s'intéresser : il leur faudra réussir un test en Bibliothèque distinct pour chaque bribe d'information.

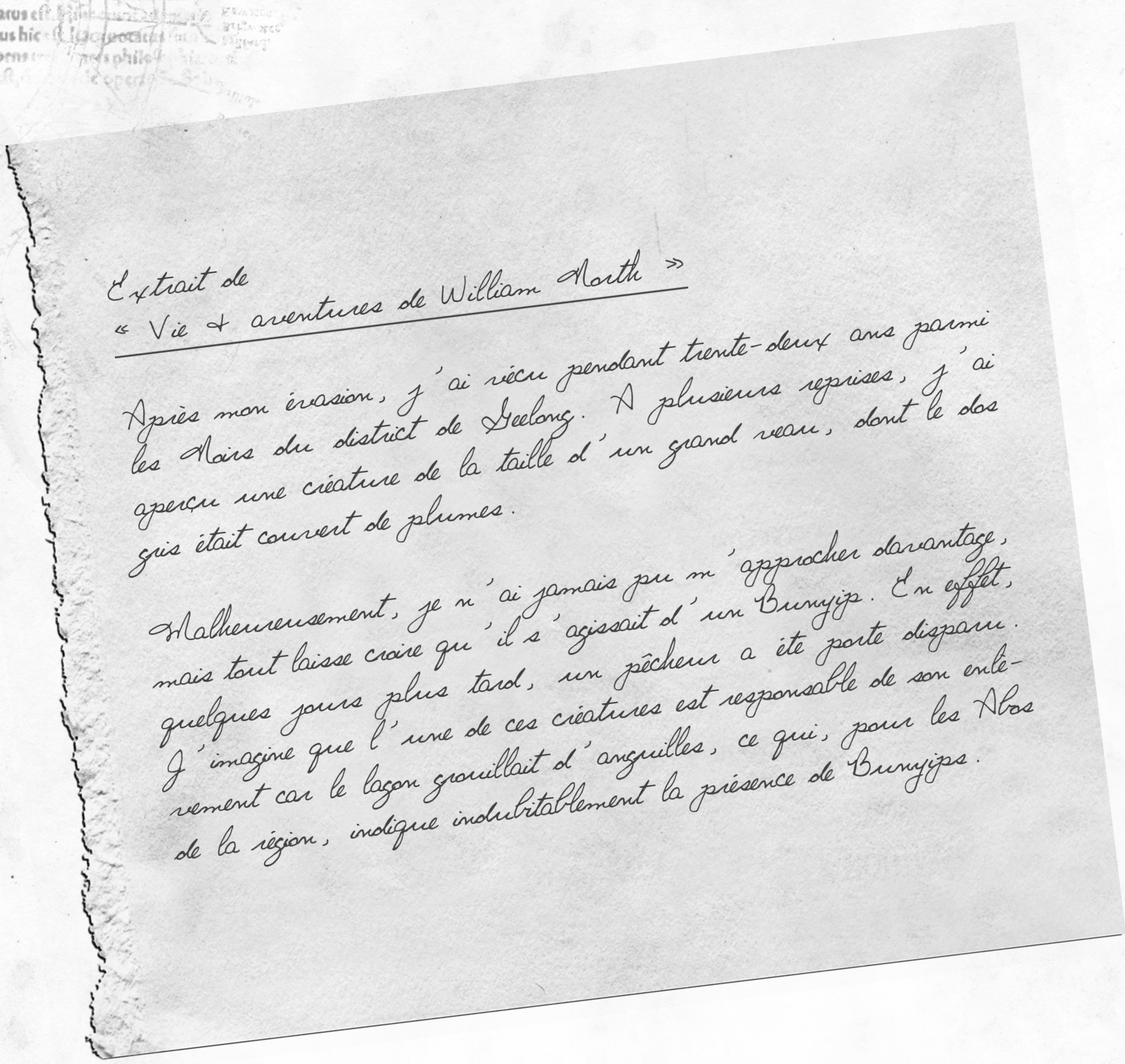
- **Les objets volés** : leur nature exacte demeure inconnue ; les investigateurs apprennent cependant que les pierres rondes servent à marquer les sites religieux. Quant au cristal de quartz, ils n'en trouvent aucune mention.
- **Les tribus d'Australie du Sud** : avant que la ville de Perth ne se constitue, la tribu des Kuruns vivait dans cette région. Ils vinrent souvent dans la nouvelle cité. Si l'on en croit leur description, c'était une race paisible et conciliante. Les blancs, en échange, se montrèrent amicaux ; mais il semblerait que les Kuruns aient succombé, minés par les maladies et les vices qu'apportèrent les Européens, et plus particulièrement, par l'alcoolisme… En 1849, quinze ans seulement après la fondation de Perth, les Kuruns s'étaient presque éteints.
- **Les sites sacrés** : les investigateurs vont sans doute s'évertuer à chercher des documents témoignant de la présence d'un de ces lieux à proximité du site actuel du marais de Third Swamp. Ils ne trouveront rien. Cependant, un test d'INT révélera à l'investigateur frustré que cette absence de preuves écrites ne veut pas dire pour autant qu'un tel site n'existe pas ; elle indique peut-être tout simplement qu'aucun Aborigène n'a vu l'intérêt d'en parler à un homme blanc.

À un certain stade de leurs investigations, le mot « Bunyip » surgira, à moins qu'il ne soit donné aux joueurs. Les personnages vont alors sûrement revenir en trombe à la Bibliothèque. Les informations ne manquent pas sur les bunyips ; il y en a dans les livres et dans les journaux, et sur simple demande faite à un bibliothécaire, les indications que l'on peut lire dans l'encadré qui suit seront produites.

Les bunyips

Pendant la majeure partie du dix-neuvième siècle, de nombreuses personnes (y compris des scientifiques) crurent à leur existence. Les histoires de bunyips proviennent de nombreuses tribus indigènes différentes ; toutes décrivent de sombres créatures colossales vivant dans les marais et les billabongs. Les monstres portent des noms divers sous des apparences variées, mais certains détails coïncident d'une histoire à l'autre ; la lueur maléfique des yeux et le rugissement tonitruant. Leur taille est toujours énorme et ils sont réputés dévorer les gens ; les femmes en particulier.

Quantité de blancs ont également signalé en avoir vu. Toutes sortes de comparaisons



Extrait de
« Vie & aventures de William North »

Après mon évasion, j'ai vécu pendant trente-deux ans parmi les Noirs du district de Geelong. A plusieurs reprises, j'ai aperçu une créature de la taille d'un grand veau, dont le dos gris était couvert de plumes.

Malheureusement, je n'ai jamais pu m'approcher davantage, mais tout laisse croire qu'il s'agissait d'un Bunyip. En effet, quelques jours plus tard, un pêcheur a été porté disparu. J'imagine que l'une de ces créatures est responsable de son enlèvement car le lagon grouillait d'anguilles, ce qui, pour les Abos de la région, indique indubitablement la présence de Bunyips.

Aide de Jeu AU-21 - Extrait de « Vie & Aventures de William North

ont été faites : la chose ressemblait à un vieux noir, à un phoque, à un chien, à un alligator grand comme un cheval, c'était plus gros qu'un éléphant, ça avait la forme d'un bœuf sans cornes, avec des yeux comme des charbons ardents et des nageoires de morse… Mais ces croyances moururent avec le siècle.

Trois références intéressantes aux bunyips sont à découvrir. Pour chacune, il faut réussir un test en Bibliothèque.

Extrait de «Un voyage aux antipodes»

Aide de Jeu AU-20

Extrait traduit de A Visit to the antipodes, with some reminiscences of a sojourn in Australia, de E. Lloyd, Londres, 1846.

Utilité de ce document : dans son récit, l'auteur relate une légende racontée par les Aborigènes de Port Philip (près de Melbourne). Il relie cette légende au bunyip et poursuit en citant un compte-rendu publié dans le journal de l'époque concernant la découverte d'une tête de tibia de vingt-cinq centimètres.

Extrait de «Vie & Aventures de William North»

Aide de Jeu AU-21

Utilité de ce document : l'auteur dresse une nouvelle représentation des bunyips et laisse entendre que la prolifération des anguilles indique leur présence.

Article du «The Argus»

Aide de Jeu AU-22

Le butor fauve, que les Bushmen appellent le Grondeur, ou l'Oiseau-Taureau, est un échassier voisin du héron. Pendant la saison des amours, le cri du mâle évoque le beuglement du bœuf.

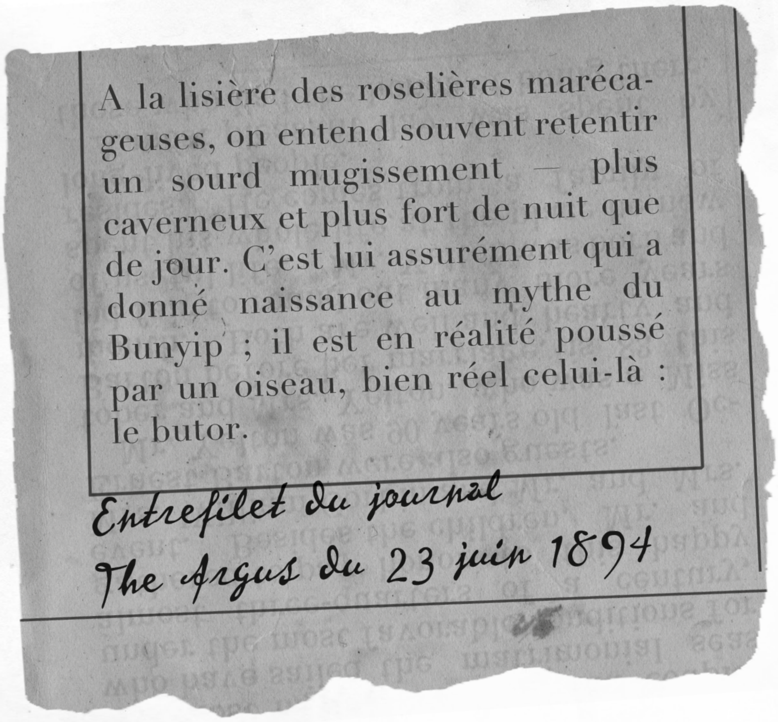
Utilité de ce document : l'auteur laisse penser que le bunyip n'est qu'un mythe né du cri du butor.

Jack Waterman

Jack Waterman est le gardien de nuit du Museum. Si les investigateurs désirent s'entretenir avec lui, ils doivent le faire pendant son service, car il dort durant la journée. Pour avoir la permission de l'interviewer au cours de sa garde, les investigateurs doivent être en bons termes avec le Dr Richards, ou quelque autre membre du personnel du Museum. Sans quoi, un test réussi en Crédit leur permettra d'avoir l'air suffisamment respectable pour être admis sans plus de cérémonie.

Conséquence du cambriolage récent, deux policiers montent la garde à l'extérieur du Museum, alors que Jack patrouille à l'intérieur, seul avec l'écho de ses pas… Il lui faut une demi-heure pour boucler son tour. Entre les rondes, il s'assoit à l'office, en laissant la porte ouverte, et engloutit d'énormes quantités de thé chaud et sucré. Jack a 55 ans ; il est robuste, ses cheveux fins grisonnent. Il est amical, mais ces étrangers lui semblent bien curieux et cela l'inquiète ; le soupçonnerait-on ? Il se peut qu'il y ait quelques barrières de communication entre lui et les non-Australiens. Le Gardien trouvera quelques-unes des expressions favorites dans l'encadré ci-après, intitulé *Le vocabulaire de Jack Waterman.*

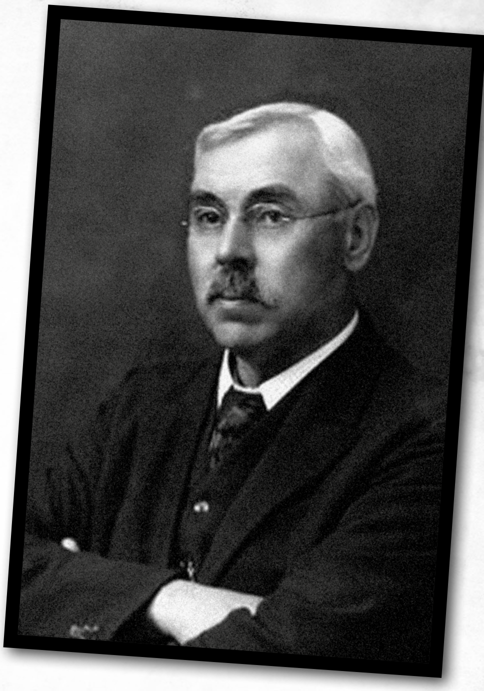
Les investigateurs qui souhaiteraient longuement converser avec lui devront l'accompagner dans ses rondes et boire



A la lisière des roselières marécageuses, on entend souvent retentir un sourd mugissement — plus caverneux et plus fort de nuit que de jour. C'est lui assurément qui a donné naissance au mythe du Bunyip ; il est en réalité poussé par un oiseau, bien réel celui-là : le butor.

Entrefilet du journal The Argus du 23 juin 1894

Aide de Jeu AU-22 - Article du « The Argus



inlassablement du thé s'ils veulent obtenir des réponses. Au cas où ils failliraient à l'une de ces politesses, Jack deviendrait nettement réticent. Mais au fond, il est ravi d'avoir de la compagnie ; un test réussi en **Psychologie** permet de le déceler.

Interrogé au sujet du cambriolage, il explique qu'il n'a entendu les intrus que lorsqu'ils s'en allaient ; il en fut tout surpris ; il n'avait perçu aucun bruit jusqu'à cet instant.

« Mais si c'étaient des Blackfellas, et pour sûr c'en était, là, on comprend mieux, yunno ? Ces bastards, ils peuvent bouger tellement doucement que quand un 'roo les entend, il a déjà leur lance dans les fesses. Enfin, le temps que j'aille secouer la cloche, y'avait plus personne ! »

Et si on lui parle de l'effraction précédente : *« Rien à voir avec l'autre. C'est arrivé y'a un mois. Fair cow ! Une demi-douzaine de bloody Dagoes, avec des couteaux longs comme mon bras ! Stewth ! J'ai filé comme un lapin, bloody hell ! Ce que j'ai couru ! J'ai fait un vacarme avec la cloche, à réveiller les morts ! Les flics se sont amenés. J'avais pas très envie d'avoir un blue avec un mob de ritals armés de couteaux à saigner les cochons ! Remarquez, ils ont dû se sauver aussi vite que moi, parce que quand les flics sont arrivés, y'avait plus rien à voir, que moi et une fenêtre défoncée. Bah, je parierais que c'était un Push en vadrouille, ou quelque chose dans ce goût-là. Une histoire de lair, quoi… »*

Un test réussi en **Psychologie** permet de déceler que Jack omet de dire quelque chose. Il en faudra encore un en **Psychologie** ou en **Baratin**, assorti d'un ton amical et engageant, pour qu'il veuille bien lâcher le fin mot de l'histoire. Le fait est assez curieux. *« Well, y'avait bien quelque chose d'autre. J'ai couru après les casseurs, mais j'ai vu quelque chose qui m'a arrêté net. Un des nègres, bloody bastard, qu'il était grand ! Il avait quelque chose dans les mains. C'était rouge et ça brillait comme le feu. J'ai balancé mon bâton, et les buggers se sont taillés à toute vitesse. Ça m'a filé la trouille. Faut pas dire ça à mon boss, je serais rooted ! Il penserait que je suis cinglé. Je l'ai même pas dit à ma femme. Mais qu'est-ce que ça brillait ! Même Blind Freddy aurait pu le voir ! Bon, on laisse tomber, une autre cuppa ? »*

La mort de Pat King

Il y a quelques détails curieux dans le compte-rendu du journal. C'est le seul décès de la série qui advient à une certaine distance du fleuve. La blessure unique à la tête diffère également des mutilations hideuses qui caractérisent les autres meurtres. Il s'agit aussi de la seule et unique victime qui ne soit pas blanche. Les investigateurs ne parviennent pas à trouver quelqu'un qui l'ait connu. Ils peuvent, par contre, visiter le théâtre de sa fin solitaire.

Le vocabulaire de Jack Waterman

Blackfella : Aborigène. *Blind Freddy* (Freddy l'Aveugle) : personnage australien mythique. Peut-être était-ce un vendeur des rues dans les années 20… Blind Freddy sert à rehausser l'énoncé d'une évidence. L'usage de cette expression est peut-être un peu anachronique ici. *Blue* (Bleu) : une bataille, physique ou verbale. • *Bugger* : alternative pour bastard. *Cuppa* (contraction de « cup of », tasse de) : tasse de thé. *Dagoes* : personnes originaires de l'Europe méridionale *Fair cow* : « ah la vache ! ». *Lair* : frime. Par extension, farce ou défi. *Push* : gang. *'Roo* : abréviation de kangaroo (kangourou). *Rooted* : dans ce contexte, foutu. *Strewth* : abréviation de « *God's Truth* » (vérité divine). Exclamation d'incrédulité. *Yunno* : contraction de « *You know* » (vous savez).

Le chantier de construction du marais de Third Swamp se trouve à l'extrémité d'une route que l'on goudronne petit à petit. Tout autour, c'est le marais, nu, sinistre. Une impression de solitude et de désespoir oppresse la tourbe sombre. Le vent gémit ; parfois, le ricanement d'une mouette déchire le ciel.

Si les investigateurs arrivent pendant les heures ouvrables, les travaux battent leur plein. De gigantesques chargements de boue se déversent dans des camions. Une pompe en activité, au flanc d'une colline basse à moitié évidée, au centre du site, absorbe l'eau d'une mare qui diminue à vue d'œil. Des piles informes de tuyaux voisinent avec du matériel d'assèchement.



D'autres, au fond de fossés bourbeux, partent vers l'embouchure de la Swan et vers la mer, situées à deux pas de là, de l'autre côté d'une rangée de collines basses.

Le contremaître accueille avec gentillesse les visiteurs intéressés tant qu'ils ne gênent pas les travaux : le programme est impérieux. Il ira jusqu'à offrir aux investigateurs de faire rapidement le tour du chantier, en leur montrant d'un côté les docks, et de l'autre le plus proche ensemble d'entrepôts. L'objet des travaux en cours est de drainer et de niveler cette portion du marais, en utilisant pour le terrassement la masse de la colline. Lorsque le terrain sera prêt, on construira des hangars. Si les investigateurs abordent le sujet du meurtre de Pat King, le contremaître sera pris d'un affairement soudain l'empêchant de les accompagner davantage.

L'un des ouvriers, Ken Wilson, a découvert le cadavre, « Pauvre bastard, sa tête était en bouillie », et il tire quelque vanité de sa sinistre trouvaille. Wilson montre l'endroit, près des flaques de vase, restes de la mare, au pied de la colline. Aucun ouvrier n'accompagnera les investigateurs sur les lieux, et un test en **Psychologie** révélera que le versant de la colline qui se trouve du côté de la mer les met mal à l'aise.

En étudiant la zone où le corps de Pat a été découvert, les investigateurs constatent qu'elle a été piétinée. Cependant, un test en **Pister** attire leur attention sur deux profondes saignées dans le sol émergeant du lit vaseux du lac. Ces tranchées peuvent avoir été creusées par les roues d'un camion, mais comment un véhicule lourd aurait-il pu passer là sans s'enliser dans la boue molle ?

Si les investigateurs suivent les traces, elles contournent la colline, puis vont au fleuve. De ce côté de la colline qui fait face à la mer, chaque investigateur qui réalise un test de POU avec un dé malus ressent une étrange nervosité. Les explications logiques ne manquent pas pour justifier le malaise. La vase empeste et ce versant-ci est bien plus silencieux que l'autre : il n'y a pas un souffle de vent et les voix des ouvriers ne leur parviennent qu'étouffées par la masse de la colline. Vers le fleuve, les traces jumelles se perdent dans le marécage. Un test réussi en **Trouvé Objet Caché** donne une indication inquiétante : en fait, les empreintes divergent légèrement, juste avant d'entrer dans la tourbière…

De retour sur le chantier, si les investigateurs demandent aux ouvriers ce qu'ils pensent des fameuses traces, ils se montrent d'abord embarrassés. Devant l'insistance des investigateurs à leur montrer les traces, ils affirmeront qu'un camion aurait pu les laisser ; il était possible de faire passer un engin lourd sur la boue et les lises à condition d'aller assez vite. Mais si les visiteurs se mettent à discuter l'hypothèse, ils seront tout à coup très occupés, comme leur contremaître, et une affaire urgente les appellera ailleurs.

Les autres meurtres

Les assassinats de l'Éventreur présentent des caractéristiques communes : tous sont brutaux, d'une cruauté et d'une violence inconcevables. Les crânes sont réduits en charpie, les membres et les troncs déchirés en lambeaux, voire coupés en morceaux. Les environs - des camps de fortune, dans le cas des vagabonds - ont été apparemment délibérément dévastés, et tout leur bagage détruit. Ce mode d'attaque a fait naître quelques intéressantes théories quant à la nature de l'assaillant (voir leur développement dans le chapitre suivant).

La police

Les enquêteurs n'ont aucune piste. Ils espèrent prendre le meurtrier sur le fait et continuent, dans cet esprit, à faire ratisser les berges chaque nuit par des équipes de deux hommes. D'ordinaire, les agents de police de Perth ne sont pas armés ; mais étant donné le caractère exceptionnel de leur surveillance actuelle, ils ont été munis de revolvers et de fusils. Ils sont disséminés tout au long du fleuve. Leur nervosité manifeste est aisément compréhensible…

Si les investigateurs tentent d'obtenir une aide de la part de la police, il leur faudra abondamment mettre à l'épreuve leurs compétences en **Crédit**, **Persuasion** ou **Baratin** pour parvenir à remonter l'échelle hiérarchique qui mène aux inspecteurs chargés de l'affaire. S'ils tentent d'impressionner les simples agents en leur racontant quelque histoire sans queue ni tête, ils se couvriront de ridicule. Par contre, ceux qui auront de la constance (et de la chance) finiront par atteindre les gens qui étudient les informations, les trient et assurent leur suivi. Si les investigateurs se trouvent alors à même de présenter une hypothèse logique, cohérente et bien construite, ils seront surpris par l'amabilité de l'accueil qui leur est réservé.

Les inspecteurs s'efforcent d'exploiter chaque fragment de piste que leur suggèrent les conclusions des experts légistes, alliées à leur propre intuition. C'est ainsi qu'ils sont à la recherche d'un homme de haute taille, d'une force extraordinaire, ayant peut-être des dents affûtées à la lime, portant probablement un épais manteau de fourrure (bien qu'il fasse une chaleur exceptionnelle ; manifestement, il s'agit d'un maniaque) et sans doute

fort bon nageur. Évidemment, il reste encore à l'apercevoir sur la scène d'un meurtre, ou tout au moins à trouver une empreinte lui appartenant : pied, main ou doigt.

Les théories fusent quant aux armes qu'utilise le meurtrier. On a envisagé une épée, peut-être un cimeterre, voire un cimeterre d'ivoire (une antiquité ?) ; une bêche ou une pioche ; une hache ; une scie ; et même un rouleau compresseur (qui aurait pu provoquer les blessures par écrasement, ainsi que les dévastations constatées dans les camps). Certains des meurtres ont eu lieu en des endroits que ni une automobile, ni un camion n'auraient pu atteindre, ce qui a induit un plaisantin à suggérer que l'arme du crime était peut-être un blindé tout-terrain… Parmi les autres hypothèses extrêmes, l'idée a été émise que quelque animal sauvage était peut-être responsable du massacre. Mais aucune évasion n'a été signalée, que ce soit d'un zoo, d'un cirque ou d'une ménagerie privée. Quant à la faune indigène, elle ne comporte aucune espèce à qui l'on puisse imputer un tel carnage.

L'une des activités favorites des inspecteurs, à l'heure du thé, est d'échafauder des théories extravagantes. Ils ont imaginé ainsi l'association d'un grand cygne fou de sang avec un éléphant du cirque Ringwood ; un requin qui se serait habitué à l'eau douce et qui serait capable de ramper hors de l'eau sur de courtes distances ; l'émigration de Jack l'Éventreur, sénile certes, mais toujours sous l'empire d'une folie démoniaque ; une construction élaborée selon laquelle les victimes seraient enlevées puis déchiquetées en étant lancées depuis de grandes hauteurs ; et ainsi de suite… En d'autres termes, la police piétine.

Les investigateurs qui essaieront de faire valoir leurs théories et leurs trouvailles devront faire preuve d'habileté pour ne tomber ni dans l'irrespect, ni dans le ridicule. La police a eu à écarter suffisamment de canulars. On estimera le succès des investigateurs dans cette entreprise en fonction de leur faconde et de leur réussite dans des tests en **Crédit** ou **Persuasion**. Quoiqu'il en sorte, la police et les investigateurs sont peu susceptibles de conclure une alliance au grand jour ; mais si les personnages étaient surpris à se comporter étrangement sur la berge du fleuve après la tombée du jour, la police serait moins encline à les arrêter s'ils sont déjà connus de ses services…

Florence Stansworth

Si les investigateurs entrent en contact avec la direction du Princess Theater pour demander à rencontrer Florence Stansworth, on leur répondra que chaque soir, elle nettoie l'auditorium après le spectacle ; s'ils veulent bien se présenter à ce moment-là, ils pourront s'entretenir avec elle. La direction suggère d'ailleurs que l'on ne saurait trouver meilleure façon de patienter jusqu'à la fin du spectacle que d'y assister ; le concert de ce soir est donné par le célèbre violoniste autrichien Fritz Kreisler (Kreisler fit une tournée en Australie en 1925 ; à l'apogée de sa carrière, il fut le violoniste le plus renommé de son temps).

En se conformant à ce conseil, les investigateurs seront forcés de convenir que la réputation de Kreisler n'est pas surfaite. Qu'ils assistent ou non à sa performance, on les priera d'attendre dans le théâtre qui se vide, jusqu'à l'arrivée de Mrs Stansworth.

Ils ont donc le temps de contempler cette vaste caverne feutrée qui fait face à une scène déserte. Dans la semi-pénombre, deux étages de sièges s'élèvent en gradins courbés. La scène est drapée dans des tentures de velours azur où scintillent des épis dorés ; les murs sont tapissés d'un doux feutre bleu. Les sièges sont habillés d'une peluche soyeuse dans le même camaïeu. Aucune ligne dure, aucun mur nu ne vient heurter le regard, excepté dans les coulisses. Ce décor ouaté a pour effet d'étouffer les bruits ; les investigateurs en prennent pleinement conscience lorsque les autres habitués sont partis. Les lustres se meurent un à un ; seuls quelques-uns restent allumés, près des sorties.

Note au Gardien

ce paragraphe fait rencontrer aux investigateurs le Fantôme de l'Opéra. Cette rencontre n'est qu'un ajout « historique » ancré dans ce lieu, qui n'a pas de rapport direct avec le scénario. À vous de décider si cela n'embrouillera pas plus qu'il ne faut vos joueurs. Elle reste de toute façon optionnelle.

Quand le dernier spectateur a quitté les lieux, les investigateurs remarquent qu'ils ne sont pas les seuls à attendre. Un gentleman en tenue de soirée est resté assis au milieu du balcon, calme et silencieux.

Que les investigateurs essayent ou non d'attirer son attention, il ne parle ni ne bouge. S'ils succombent à la curiosité et montent les degrés qui mènent au balcon, ils peuvent constater qu'il est vêtu de manière impeccable, que ses épaules bien découplées sont assorties à sa haute taille. Sa chevelure grise encadre un profil net. Le plus remarquable dans son habillement, ce sont les boutons de sa chemise, qui scintillent dans le clair-obscur. Il semble ne faire aucun cas de





Seul portrait connu de Frederick Baker, dit Federici

leur arrivée et reste tranquillement dans son fauteuil, les yeux fixés droit devant lui sur la scène vide. Si quelqu'un s'approche à moins de trois mètres, il s'évanouit dans le néant. Chacun de ceux qui ont assisté à sa disparition doit réussir un test de SAN, faute de quoi, il perd 1D4 points.

Les investigateurs viennent de rencontrer le fantôme de Frederick Baker, que l'on connaissait mieux sous son nom de scène, Federici, et que depuis l'on a appelé « Le Diable en habit de soirée ». Federici hante le théâtre depuis sa mort tragique en 1888. Il tenait le rôle de Méphistophélès dans le Faust de Gounod. Le soir de la première de l'opéra, il mourut au cours de la scène finale ; au moment où il descendait par une trappe, emportant Faust en enfer, il s'effondra sur l'épaule d'un machiniste ; on n'entendit plus jamais sa voix… Une heure plus tard, il mourait. Mais il y a toujours des gens qui l'aperçoivent dans le vieux théâtre, après la fermeture, les yeux fixés sur la scène déserte, perdu dans une pénombre crépusculaire…

Les investigateurs sont à peine remis de leur frayeur qu'un tintamarre éclate brusquement : une joyeuse fanfare de tintements, cliquètements, claquements et bruissements salue l'arrivée de Flo et de son attirail de nettoyage. Cette blonde plantureuse et quelque peu négligée répond de son mieux aux investigateurs qui se montrent galants et beaux parleurs, tout en faisant bien comprendre qu'elle est une femme mariée et respectable. Elle sait ce qu'elle a vu, elle est formelle sur la description qu'elle en a fait, et elle est excédée par l'incrédulité qu'elle a soulevée. Elle a aperçu ce qu'elle a d'abord pris pour deux phares d'automobile se reflétant dans l'eau ; ils étaient cependant plus rouges et plus atténués que la normale. Puis elle a réalisé que ces lumières venaient des profondeurs de la rivière ! « *Ça m'a fait tout drôle et j'ai filé prévenir la police* », raconte-t-elle. « *Mais quand nous sommes revenus, y'avait plus rien…* » Voilà tout ce qu'elle sait.

Si les investigateurs lui demandent des éclaircissements sur le fantôme, Flo qui connaît toute l'histoire par cœur la leur racontera en détail.

Mrs Enderby

Cette belle dame demeure à Fremantle, un des faubourgs de Perth. Fremantle est l'un des principaux ports d'Australie. Malgré les ardeurs de cette fin de printemps exceptionnellement chaude, il y règne encore une douce fraîcheur ombreuse. La Swan se love autour, comme un serpent qui passerait au soleil.

Bien que Mrs Enderby soit assez collet-monté, elle reste une femme sans prétention. Son adresse figure dans le mince bottin téléphonique de Perth. Elle répète la même chose à ceux qui l'appellent au téléphone ou à ses interlocuteurs fortuits : elle affirme qu'elle s'est trompée, et qu'elle souhaite que la presse la laisse en paix. Toutefois, si un investigateur s'adresse à elle avec gentillesse et qu'il arrive à la convaincre que son intérêt est d'ordre purement scientifique, en insistant sur le fait qu'il n'est en aucune façon en rapport avec la presse, tout en réussissant un test de **Crédit**, **Charme** ou **Persuasion**, elle admettra qu'elle n'est pas totalement sûre de ce qu'elle a vu.

Si son mari se trouve à la maison, elle nie purement et simplement qu'un quelconque incident sortant de l'ordinaire se soit produit. Mais si les investigateurs parviennent à la voir seule (ce qui ne devrait pas poser de difficultés insurmontables) et si elle se laisse toucher par leur charme, elle les emmène à l'endroit où son parc descend en pente verdoyante vers le fleuve. Un petit bateau est amarré à la rive. Elle leur montre un coude en amont, envahi par les roseaux : c'est là qu'elle a aperçu cette « misérable chose » (et ce disant, elle emploie les mots les plus vifs de son répertoire). « *Si toutefois c'était bien une chose* », ajoute Mrs Enderby. « *À vrai dire, cela aurait pu aussi bien être un dauphin ou un phoque ; lorsque je l'ai aperçue, elle remontait le courant.* » Si les investigateurs manifestent le désir d'aller voir l'endroit de plus près, pour prendre des photographies, par exemple, elle leur indique une piste cavalière qui descend en serpentant vers la berge. Au-delà du coude, se trouve une petite île, lieu idéal pour les pique-niques.

Mrs Enderby rentre chez elle. Si les investigateurs se sont montrés particulièrement courtois et charmants, elle les invitera à prendre une tasse de thé en sa compagnie, lorsqu'ils en auront terminé avec leur exploration.

En s'avançant le long de la rive, les personnages aperçoivent mieux la petite île. La nature y a été agréablement apprivoisée et quelques gommiers ombragent avec grâce une pelouse sagement tondue. L'îlot affecte la forme d'un petit monticule et, depuis la rive, on n'aperçoit que le côté orienté vers la maison. On ne peut y accéder qu'en bateau ou à la nage. La plupart des demeures possèdent des embarcations à rames, il y a même un parc de



Mrs Enderby

Témoin, 42 ans

(Indépendante/neutre)

Mrs Enderby est l'un des témoins des meurtres de l'Éventreur à Perth, sans que le drame n'ait été en fait révélé.
Mrs Enderby est une jolie femme d'une quarantaine d'années, blonde, prude. Elle sera très sensible à la flatterie ainsi qu'à la discrétion.

Carac.	Valeur
FOR	60
DEX	85
POU	65
CON	60
APP	60
EDU	70
TAI	70
INT	85

Points de Vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 13

Combat
• Esquive 42 % (21/8)

bateaux à louer un peu en amont. Si les investigateurs le souhaitent, ils peuvent obtenir la permission d'utiliser la barque des Enderby.

Pendant la traversée vers l'îlot, ils distinguent peu à peu, dominant les stridentes ululations des cigales, un sifflement tout aussi perçant. Cela semble venir de l'autre côté de l'île. Il incombe à présent au Gardien de faire monter le suspense ; vous allez insister sur la lenteur de leur progression, souligner la fragilité de leur esquif et le vide opaque de l'eau sous la carène, décrire les minces filets du courant contre la coque et le glouglou du clapotis… Lorsqu'ils mettent pied à terre de l'autre côté de l'îlot, ils constatent qu'ils ne sont pas les premiers visiteurs de la journée : une petite barque est amarrée parmi les joncs. Ils parviennent enfin à localiser la source de la stridence qui les intrigue : un pique-nique est coquettement disposé à côté d'un petit feu sur lequel une bouilloire siffle éperdument. Son eau s'est presque intégralement évaporée. Où sont donc passés les convives de ce déjeuner sur l'herbe ?

Sur une réussite en **Trouvé Objet Caché**, on remarquera que la végétation a été saccagée et piétinée par endroits. Un test en **Pister** révélera la trace d'un talon de bottine traîné jusqu'à la rive.

Les investigateurs viennent de tomber fortuitement sur le théâtre de la dernière disparition… Il va leur falloir avertir les autorités. Pour peu que vous leur ayez communiqué quelque nervosité à l'aller, ils devraient devenir complètement paranoïaques et ramer frénétiquement au retour. S'ils se mettent à hurler en découvrant la tragédie, les voisins, la police et les journalistes seront sur les lieux en un rien de temps. En entendant la nouvelle, Mrs Enderby s'évanouit… Les investigateurs perdront le reste de leur journée en rapports auprès de la police et en réponses aux questions ineptes de la presse. Après plusieurs heures de recherches en draguant le fleuve le long de l'île, la police découvrira une main de femme, coupée au niveau du poignet. Et rien de plus…

Cette expérience éprouvante ôte à chaque investigateur 0/1D3 points de SAN. Il se peut même qu'elle leur flanque une peur bleue. Manifestement, ils ont été à deux doigts de tomber sur l'Éventreur en personne…

Les deux asiles d'aliénés

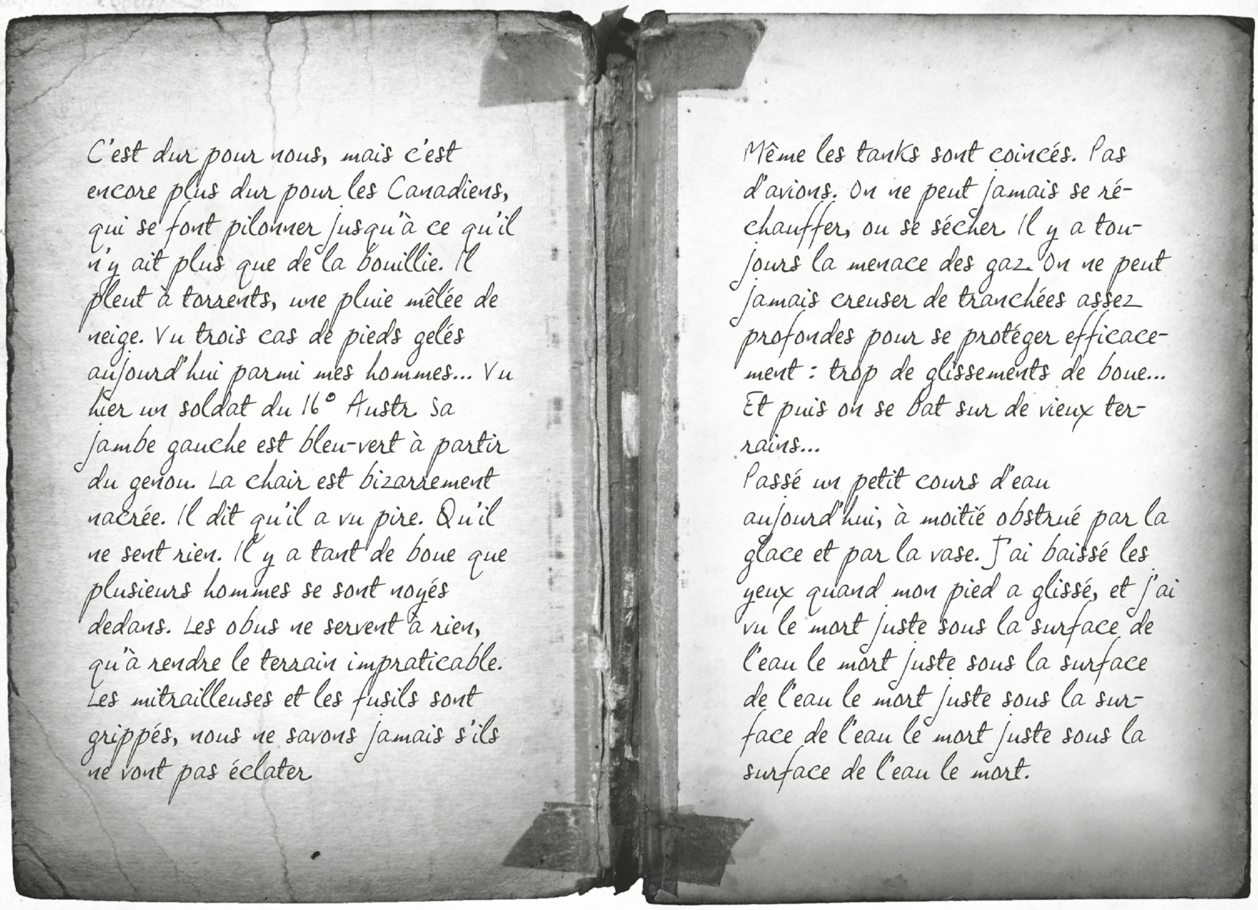
Les deux domaines hospitaliers de Perth et d'East Perth sont en bordure de fleuve ; dans l'un comme dans l'autre, les patients ont été en proie à l'agitation la nuit du 27. À Perth, les patients qui sont soignés disposent d'argent et de biens ; le taux de guérison atteint 45 %. East Perth est plus grand ; ses nombreux patients viennent des couches laborieuses et désargentées de la société ; le personnel ne manque pas de bonne volonté mais de moyens. Aussi, le taux de guérison n'est que de 20 %.

Dans les deux institutions, le personnel est engagé dans une rivalité féroce : lequel des deux asiles publiera le premier compte rendu officiel de l'incident ? En conséquence, lorsque les investigateurs viendront mener leur enquête personnelle, ils se heurteront à une hostilité et une suspicion inattendues. Il leur faudra prouver par un test en **Crédit** ou **Persuasion** qu'ils ne concoctent pas un article de leur côté. Et même dans le cas où ils y parviennent, le personnel les met fermement en garde : si un tel rapport était publié, ils feraient tout ce qu'ils pourraient pour ruiner la réputation de tous les investigateurs ayant quelque renommée universitaire. Ces menaces ayant été posées, le personnel est disposé à parler des événements.

Tous les témoins directs de l'élément perturbateur qui a fait démarrer le soulèvement sont des aliénés mentaux suffisamment atteints pour que le personnel soignant ait eu bien du plaisir à démêler les témoignages contradictoires… En fin de compte, l'affaire s'est ramenée à ceci : il y a eu quelque chose de déplaisant dans l'eau, brièvement entrevu, et chaque patient l'a interprété comme la manifestation de ses angoisses les plus noires. Les médecins en ont été ravis, car le diagnostic de bon nombre de cas a ainsi fait un véritable bond en avant.

À East Perth, les médecins sont persuadés d'avoir cerné la véritable source initiale : un des patients qui a brusquement commencé à hurler





C'est dur pour nous, mais c'est encore plus dur pour les Canadiens, qui se font pilonner jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que de la bouillie. Il pleut à torrents, une pluie mêlée de neige. Vu trois cas de pieds gelés aujourd'hui parmi mes hommes… Vu hier un soldat du 16e Austr. Sa jambe gauche est bleu-vert à partir du genou. La chair est bizarrement nacrée. Il dit qu'il a vu pire. Qu'il ne sent rien. Il y a tant de boue que plusieurs hommes se sont noyés dedans. Les obus ne servent à rien, qu'à rendre le terrain impraticable. Les mitrailleuses et les fusils sont grippés, nous ne savons jamais s'ils ne vont pas éclater

Même les tanks sont coincés. Pas d'avions. On ne peut jamais se réchauffer, ou se sécher. Il y a toujours la menace des gaz. On ne peut jamais creuser de tranchées assez profondes pour se protéger efficacement : trop de glissements de boue… Et puis on se bat sur de vieux terrains…
Passé un petit cours d'eau aujourd'hui, à moitié obstrué par la glace et par la vase. J'ai baissé les yeux quand mon pied a glissé, et j'ai vu le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort.

Aide de jeu AU-23 - Extrait du journal de George Seton

des imprécations avant de s'effondrer complètement. Cet homme était devenu fou après que sa fiancée a été tuée par une voiture lancée à pleine vitesse dans la nuit. Les médecins subodorent que les lumières d'un bateau qui passait lui ont soudain remis l'événement en mémoire. La suite de leur théorie est que l'explosion inattendue de ce sujet d'ordinaire placide a alarmé et désorienté les autres patients, de telle sorte qu'ils ont cru eux aussi que la pire chose qui pouvait leur advenir était justement en train de se produire. Les autres internés qui se trouvaient de l'autre côté du fleuve ont dû sentir la chose, d'une façon ou d'une autre…

À Perth, le cas le plus intéressant est celui d'un homme qui a vu l'infirmière en chef (qui lui rappelle sa mère) sortir des vagues pour le forcer à prendre ses médicaments… La plupart des autres aliénés se rappellent seulement une vague confusion et quelqu'un qui lançait des pierres dans l'eau.

Mais les fous sont bien près du vrai cœur de l'affaire. Un choc peut soulever les voiles d'un esprit obscurci… Ce qu'ils ont vu cette nuit-là, dans les reflets de l'eau, c'était le bunyip solitaire qui faisait surface pour contempler la lune et hurler à la mort sa déréliction et son désespoir

George Seton

Les fous ne sont pas toujours dans des asiles d'aliénés.

Il se peut que les investigateurs cherchent à s'entretenir avec George Seton. Après tout, il a peut-être vu quelque chose dans l'eau lorsqu'il a repêché cette jeune fille… Peut- être pourraient-ils même l'enrôler pour qu'il leur prête main-forte. Son adresse peut être obtenue par l'intermédiaire du journal dans lequel l'article est paru. Le journaliste, M. Trevor Waterley, a été fortement impressionné par la tranquille modestie de l'homme et a pris ses coordonnées afin d'être sûr qu'une éventuelle récompense consécutive à son héroïsme pourrait lui être remise.

Lorsqu'ils se présentent à son adresse, dans un bâtiment au fin fond de Fremantle, les voisins leur apprennent que l'on n'a plus vu M. Seton depuis une semaine. La description qu'ils en font est celle d'un homme de haute taille, toujours rasé de près, avec des cheveux bruns taillés court. Si les investigateurs s'introduisent dans sa chambre, ou obtiennent par **Baratin** que la logeuse les y fasse entrer, ils constatent que c'est à l'évidence le domicile d'un homme seul et indigent, qu'il n'est pas revenu depuis environ huit jours. Au fond d'un placard, ils découvrent une malle cabossée marquée : « Sous-lieutenant Seton ». À l'intérieur, un uniforme, une médaille et un journal à la reliure de cuir élimée ; Seton l'a écrit lorsqu'il était sous les drapeaux ; il commence en 1915 à Gallipoli, d'où il fut transféré en France. Le dernier chapitre, en date du 31 octobre 1917, a été consigné lors de l'attaque de Passchendaele (qu'il orthographie « Passendale »), à Ypres.

Seton n'est pas à son domicile : il dort sur les bancs publics et sous les ponts, ou bien s'adonne à des marches nocturnes exaltées.

Pendant la Grande Guerre, Seton a vu des hommes éclatés, fusillés et éventrés à la baïonnette. Il a vu des charges suicidaires. Il a vu des rats et ce dont ils se nourrissaient. Il a vu des pieds et des mains pourris, sur des hommes encore vivants. Il a entendu le bruit que font les cadavres gelés lorsqu'ils crissent dans la nuit. Il lui est arrivé de passer son pied droit à travers un homme mort depuis six semaines. Il a été éclaboussé par la chair et le sang de son meilleur ami lorsqu'à Ypres, un obus l'a réduit en charpie.

George Seton a tourné le dos à la guerre. Sa raison s'est réfugiée dans un long tunnel froid s'enroulant en spirale dans son propre esprit. Il a marché, marché encore, il a trébuché, chancelé, il a éclaté en sanglots et il a rampé… Et pendant ce temps, des gens s'obstinaient à se récrier sur sa bonne mine… Ce n'est qu'au bout



La maison Mantel

d'un temps indéfini qu'il a vu les lumières salvatrices. De grandes lueurs de braise qui ressemblaient à des yeux ; alors, il s'est éveillé : il était dans la Swan et avait de l'eau boueuse jusqu'au cou. George Seton sait qu'il a vu Dieu. Pas le Dieu qu'il priait lorsqu'il était enfant et qui a créé l'homme pour qu'il fasse la guerre ; mais le Dieu de l'eau aux yeux incandescents, qui l'a tiré de sa vallée de ténèbres et a éclairé ses pas lorsqu'il ne voyait pas le chemin. Seton a toujours été un bon nageur. Lorsqu'il est sorti de l'eau, il était enfin éveillé. Il allait sauver le monde…

Pour pouvoir être sauvé, tout le monde doit être baptisé. Cette nuit-là, il avait baptisé trois personnes ; mais ceux qui fouillaient les ténèbres de leurs lumières l'ont trouvé. Qu'à cela ne tienne, il s'est montré le plus malin : il est un héros à leurs yeux, bien qu'il ait achevé de la noyer en la ramenant au rivage. Au bout de quelques jours, l'effervescence s'est calmée ; et il a pu se remettre en quête d'âmes à sauver.

George sait que seules les brebis de la rive gauche ont besoin d'être sauvées ; ce sont elles les pécheresses honnies de Dieu. Le peuple de la rive droite est l'élu de Dieu ; ses enfants ne sont accablés par nul tourment, nul feu de l'enfer, nulle bombe déchiquetant en mille fragments détrempés celui qui fut un ami…

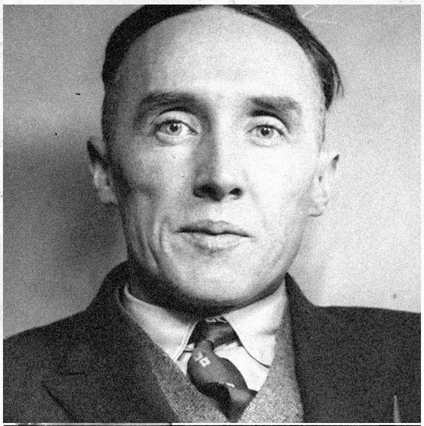
George erre la nuit tombée par les étendues désertes de la rive gauche de la Swan. Il est fin, d'ossature délicate ; ses mains et ses pommettes semblent trop grandes pour son corps, l'étroitesse de son crâne transparaît sous ses cheveux coupés en brosse courte. Son sourire est timide. Il s'exprime avec le ton doux et mesuré d'un converti et, lorsqu'il agrippe quelqu'un, il fait preuve d'une force fanatique.

Le gardien pourra user à son gré du personnage de Seton. Il est certain que ce dernier embrouille la situation ; son mode de mise à mort diffère passablement de celui du bunyip. Si les investigateurs se sont engagés dans cette aventure à la suite de la mort d'un ami, l'assassin de celui-ci était George Seton.

Voici quelques idées pour déterminer le rôle que vous lui attribuerez. Les investigateurs pourraient l'apercevoir au cours d'une de ses errances ou lorsqu'il apparaît dans les jardins botaniques alors qu'eux-mêmes s'y trouvent déjà. S'ils le rejoignent alors et s'entretiennent avec lui, il leur donne l'impression d'être un homme calme, réservé et serviable. Si un investigateur réussit un test en Psychologie, il décèle dans les yeux de George une fiévreuse dévotion (une brève conversation révélera seulement qu'il est empreint d'une grande ferveur religieuse). Les personnages peuvent également le rencontrer après la tombée de la nuit près du fleuve ou penché sur le parapet d'un pont. Ils sont susceptibles de lui proposer d'entrer dans leur groupe, car il se montre réceptif envers à peu près n'importe quelle histoire et peut donner l'impression qu'il sait lui aussi ce qui se passe (ce qui est vrai, en un certain sens).

Si George se joint aux investigateurs, il attendra jusqu'à ce que survienne un moment particulièrement critique au cours des derniers rebondissements de l'aventure ; c'est alors qu'il entreprendra de noyer quelqu'un. Imaginez la surprise horrifiée de l'investigateur tombé par-dessus bord qui suffoque, voit sous l'eau un pâle visage regardant le sien, escompte son salut et sent soudain autour de lui des bras amicaux l'étreindre avec fermeté : *« Réjouis-toi, car je suis venu pour te sauver ! »*

Il se peut, naturellement, que les investigateurs ne rencontrent pas George. Ou bien qu'ayant fait de lui un allié, ils ne lui donnent pas l'occasion de leur nuire, auquel cas ils le considéreront très probablement comme un ami précieux. Il continuera alors à noyer des gens après qu'ils auront réglé le problème du bunyip, ce qui leur donnera à penser qu'ils ont échoué...



George Seton

Vétéran qui en a trop vu, 35 ans

(Indépendant/neutre)

Rien dans son apparence ne laisse présager que George est un invalide de guerre. Homme de grande taille, toujours rasé de près aux cheveux bruns, coupés court, son allure et son port sont impeccables. Mais derrière ses traits que l'on pourrait croire marqués par les épreuves de la vie et surtout de la guerre se cache une force de la nature démente et méthodique, à l'affût, toujours disposée à trouver des justifications humanistes à ses pires actes. Son invalidité : baptiser les infidèles par immersion totale… ou plutôt noyade. La guerre a eu raison de sa santé mentale.

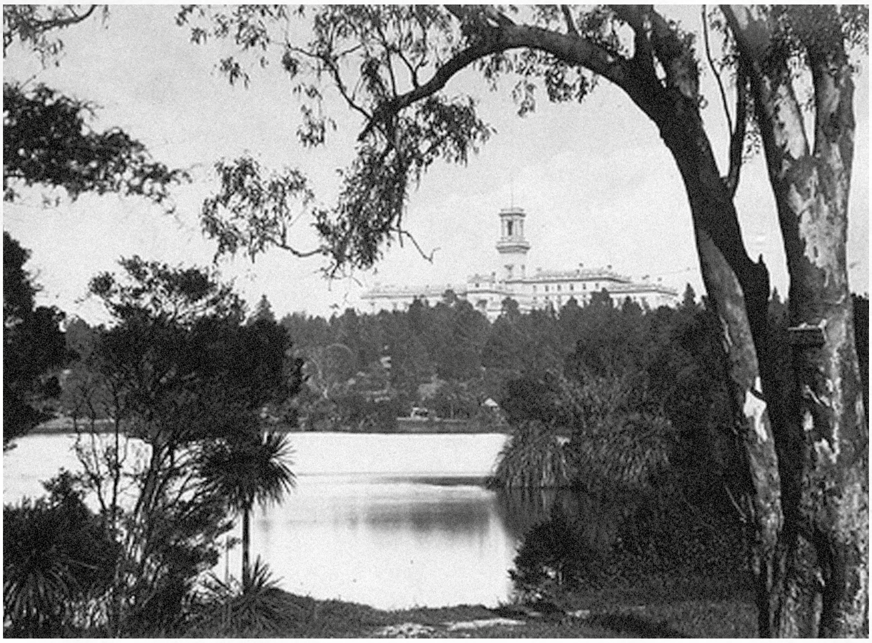
FOR	70
DEX	65
POU	75
CON	60
APP	65
EDU	40
TAI	70
INT	60

Points de Vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 15

Combat
• Esquive 75 % (37/15)
• Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
1D3 + 1D4 points de dégâts

Note : la force de George est décuplée lorsqu'il est sous l'emprise de la ferveur religieuse (c'est-à-dire lorsqu'il étreint quelqu'un pour le noyer), son impact est alors de +2D6 et sa carrure de +3. Il tentera alors une manœuvre pour ceinturer sa victime..

Compétences
Discrétion 55 % (27/11)
Schizophrénie 75 % (37/15)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)
Langues
Anglais 55 % (27/11)



Le choix

Si les investigateurs ont gagné l'amitié du Dr Richards, ce dernier les contacte le samedi matin pour leur annoncer que les cambrioleurs du Museum ont été capturés. Il est allé les voir dans leur cellule mais n'a rien pu en tirer. Cela étant, il a récupéré les reliques disparues et semble également soulagé à la pensée qu'il n'y aura pas d'autre vol. Si les investigateurs ne connaissent pas le Dr Richards, ils peuvent apprendre l'arrestation par les journaux de l'après-midi.

Deux options se présentent à eux : visiter le lieu de la capture ou aller voir les prisonniers. Ce sont des Aborigènes ; peut-être savent-ils ce qui est arrivé à Pat King et ce qu'il s'est passé depuis…

Les Royal Botanic Gardens

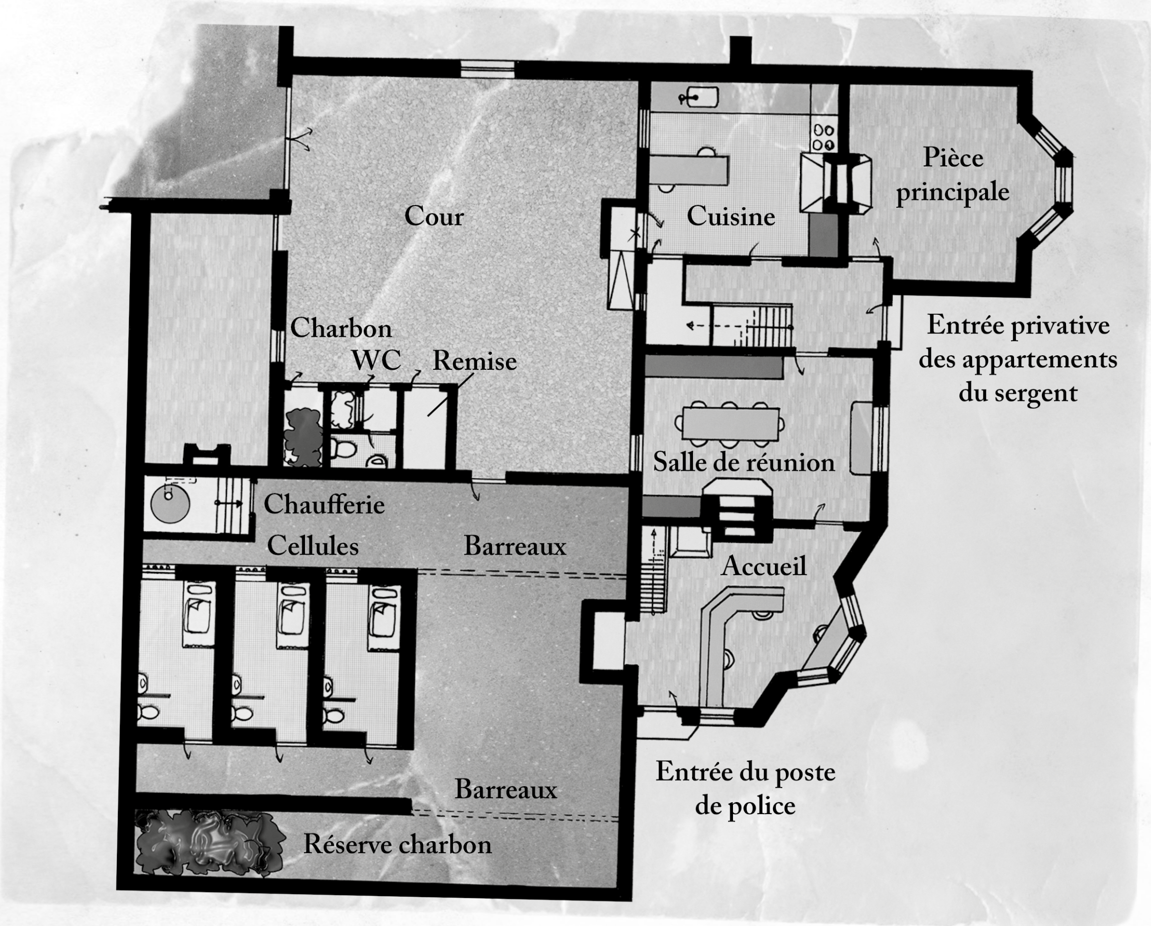
Les jardins botaniques se trouvent juste de l'autre côté du fleuve par rapport au centre-ville. C'est un lieu de promenade populaire pour les familles, les amis et les couples. Des sentiers serpentent entre d'éclatants parterres et des bosquets verdoyants ; d'innombrables pelouses déploient leurs tentations, immenses tapis d'émeraude veloutée. Plusieurs étangs entourent un lac central. Des jardiniers vaquent tranquillement à leurs besognes.

Si les investigateurs cherchent à rencontrer Arthur Stokes, celui-ci s'avère être un personnage jovial, buriné par la vie au grand air. Il leur montre volontiers l'endroit où il a surpris les Aborigènes, une petite pièce d'eau, à l'extrémité d'un chemin obscur et envahi d'herbes folles. Arthur leur précise aimablement : « Bien sûr, c'est pas la plus grande, mais c'est la plus profonde. » Après quoi, il les quitte, appelé par d'autres tâches. Si les investigateurs s'engagent dans le chemin qui mène au bassin, il vous faudra faire ressortir le caractère isolé du lieu. Des saules mêlent leurs larmes grises à des fougères foisonnantes, formant un lacis végétal qui intercepte la lumière solaire. Alors qu'ils se penchent au-dessus de la pièce d'eau, un fort bruit d'éclaboussement éclate dans le clair-obscur : un oiseau aquatique a pris peur…

À une soixantaine de centimètres au-dessous de la surface, les investigateurs aperçoivent une grille de métal qui s'étend sur toute la superficie du bassin. Avec un test réussi en Trouver Objet Caché, ils décèlent une déformation dans cette herse : une protubérance suggestive distend son milieu. Tout autour de l'eau, croît une herbe clairsemée ; mais la rive elle-même est envahie par les broussailles. Sur tout le périmètre, des empreintes de bottes et de pieds sautent aux yeux, ainsi que les saccages infligés aux plantes.

C'est alors que les investigateurs perçoivent un grincement. Il se rapproche, il vient vers eux… Une silhouette difforme s'encadre à l'orée du chemin : c'est Jacko le jardinier, poussant sa brouette. Il évolue parmi les plantes, élaguant de-ci de-là les branches endommagées en marmonnant des exclamations désolées : « *Oh non ! Pas mon leptospermum ! Mon pauvre petit père… Ah, ces maudits bastards !* »

Il y a un autre visiteur sur ce chemin, qui contemple la pièce d'eau. Il porte un long imperméable et un chapeau. C'est George Seton (référez-vous à sa description pour plus de détails). Il semble calme et normal



Le commissariat de Saint Kilda

pour l'instant ; il sait que la grille de métal défend aux disciples potentiels l'accès à cette belle eau profonde… Il s'éclipse au moment où le jardinier entraîne les investigateurs dans une grande discussion à propos de l'Éventreur du fleuve : Jacko les retient en toute innocence pendant qu'il s'en va. Peu après, un autre jardinier arrive en courant sur le chemin : « Viens, Jacko ! Y'a un problème ! »

Si les investigateurs leur emboîtent le pas, ils aperçoivent un petit attroupement autour d'un autre bassin. Une balle aux couleurs vives danse sur ses vaguelettes. Au milieu des badauds, un homme aux épaules carrées hurle à l'encontre d'Arthur Stokes et gesticule violemment. Arthur agite son doigt devant le visage de son agressif interlocuteur mais il parle en termes plus calmes et raisonnés. Une femme étreint une enfant trempée et agitée de sanglots ; toute couleur s'est retirée de son visage…

Le personnage à la forte carrure crie que les jardins sont dangereux car les petits enfants peuvent tomber à l'eau. Sa fillette courait après sa balle de l'autre côté d'une haie qui la cachait au reste de la famille installée sur le gazon, c'est alors qu'elle a basculé dans la pièce d'eau… Arthur fait remarquer que la responsabilité de surveiller les enfants incombe aux parents ; il avance en outre quelques commentaires d'ordre général sur les haies, le paysagisme et l'harmonie naturelle. Au milieu de cette panique, si quelqu'un prend la peine d'interroger la fillette, elle affirmera avec insistance : « *Je suis pas tombée ! C'est le vilain monsieur qui m'a poussée !* » Sa mère la réprimande, en lui disant de ne pas mentir. Les autres jardiniers venus en renfort dispersent les curieux.

Au cas où les investigateurs demanderaient aux employés s'ils ont vu une personne vêtue d'un trench-coat quitter les jardins, un jardinier se souvient d'avoir remarqué un homme dont le visage était illuminé par un doux sourire ; il a passé le portail et s'est dirigé en flânant vers le chemin qui longe le fleuve.

Le commissariat de police de Saint-Kilda

Après leur tentative avortée de faire sortir le bunyip de la ville par leurs chants, les Aborigènes moisissent dans la cellule du commissariat de Saint-Kilda, comme hôtes de sa Majesté. L'aîné, qui vient d'Australie méridionale, se nomme Johnny Jervis ; les jeunes gens de l'État de Victoria sont Tommy Goodenough, Bill Hunter, Butcher et Two-Bob. À l'heure qu'il est, ces indigènes sont méfiants et moroses, peu enclins à faire confiance à des étrangers, mais également dans une situation désespérée…

Les policiers en ont plus qu'assez. Ils ont fixé leur caution individuelle à dix livres, un chiffre dépassant de loin ce que peuvent se permettre les Aborigènes, mais à présent ils s'en repentent. Pourtant, justice doit être faite. Mais les policiers considèrent que les indigènes ne sont que des pique-assiettes et des fainéants ; dès qu'ils le pourront, ils tenteront de les expédier dans une autre pension…

En dépit d'innombrables menaces, les Aborigènes ont gardé un silence tenace sur le cambriolage du Museum. Une fois seulement, lorsqu'un commissaire particulièrement zélé les avertit qu'ils aggravaient leur cas, Two-Bob explosa : « *C'est peut-être un grand malheur, mais c'est un malheur bien plus grand si tu nous gardes ici !* » Ils n'ont guère été plus loquaces au sujet de ce qu'ils faisaient dans les jardins.

Si les investigateurs se présentent et demandent à s'entretenir avec les prisonniers, les policiers n'y verront aucune objection : « *Allez-y, blokes, si vous arrivez*



à tirer quelque chose d'eux, c'est que vous vous débrouillez mieux que nous ! » Ils installent les investigateurs dans une pièce nue avec quelques chaises puis Johnny Jervis est amené. Le vieux visage de Johnny est lourd de soucis. Il s'assoit et fixe le sol, cachant ses yeux sous ses épais sourcils noirs. Il ignore la plupart des questions, contemplant le plancher, muré dans son mutisme. Parfois, il grogne quelques bribes de réponses.

Pourquoi vous êtes-vous introduits dans le musée ? « *Y'avait besoin.* » *Qu'est-il arrivé à Pat ?* « *Il est mort.* » *Et que faisiez-vous dans les jardins ?* « *On chantait…* »

C'est un coriace. Il faut que les investigateurs parviennent à lui prouver leur intérêt et leur désir de lui venir en aide. Plus ils paraîtront désespérés, plus il y aura de chances pour que Johnny se décide à parler. L'éloquence sincère peut favoriser la chose. À l'inverse, les menaces ou le mensonge ne mèneront à rien.

Lorsque les investigateurs auront démontré sans équivoque à Johnny qu'ils peuvent lui être précieux, il les regarde droit dans les yeux : « Vous nous sortez d'ici. Je vous montre qui a tué Pat. » Il s'exprime exactement en ces termes et ne dira rien de plus.

Les investigateurs doivent payer les cautions des Aborigènes. Lorsqu'ils annoncent cette intention, ils voient se lever quelques sourcils chez les officiels. Cependant, la police n'a ni le désir, ni le droit de s'y opposer ; en conséquence, les imprimés adéquats apparaissent, sont derechef remplis, cinquante livres changent de main. L'officier de service rappelle sévèrement que les investigateurs sont à présent responsables de la présence des Aborigènes au procès.

Une fois dans la rue, Johnny regarde autour de lui, cligne des yeux, puis dit laconiquement : « *Faut y aller. C'est loin.* »

La grotte

Fidèle à sa parole, Johnny mène les investigateurs à une grotte qui se trouve à trois heures de route du centre de Perth (suivant l'hypothèse que les investigateurs peuvent disposer d'une automobile). Pendant le voyage, les Aborigènes gardent le silence. La route suit la Swan à travers les banlieues extérieures. Puis Johnny indique qu'il faut à présent bifurquer pour longer un affluent. Après qu'une certaine distance ait été couverte en direction des collines, nouveau changement de direction : ils remontent un nouvel affluent de moindre importance.

Leur destination se trouve dans l'enceinte d'une propriété agricole. Ils garent l'automobile à l'ombre de quelques chênes puis suivent les Aborigènes qui escaladent la clôture de barbelés avec l'aisance que confère une longue expérience. Le ruisseau serpente et s'enfonce dans les collines ; à la base de l'une d'entre elles, un billabong aux eaux calmes s'étend, surplombé d'une paroi rocheuse. Un filet d'eau ruisselle sur la falaise et on aperçoit une fissure dans le roc. Un examen plus poussé permet de constater que la faille s'avère suffisamment large pour qu'un homme puisse s'y glisser de profil. L'eau miroitante est cernée par des broussailles et des arbres aux feuilles amollies par la chaleur.

Johnny indique d'un geste que le groupe doit passer par l'étroite fente rocheuse. Si le groupe comporte des investigatrices, il se tourne vers elles : « *Désolé, Missus, vous ne pouvez pas entrer. Ici, c'est les hommes seulement.* » Il se montrera intraitable à ce sujet, de même que les autres Aborigènes ; de par leur attitude, il est clair que si les investigateurs n'obtempèrent pas, ils ne pourront plus compter sur leur aide.

À l'intérieur, la faille ne tarde pas à s'élargir. Il y règne une obscurité d'encre. Si les investigateurs n'ont sur eux aucune source de lumière, Johnny leur confectionne une torche.

Alors, la clarté révèle une ronde exubérante de figures filiformes peintes en rouge sur les parois : des silhouettes humaines qui courent en projetant des lances et des boomerangs. Elles sont très anciennes et très fines. Une peinture d'une autre couleur vient en superposition sur les précédentes : un immense personnage blanc sur un cheval, qui tombe en se tenant la tête. Elle a été exécutée il y a si longtemps que ses pigments s'effacent. Si les investigateurs lui posent des questions sur les fresques, Johnny leur explique que les figures rouges ont été tracées par un oiseau qui voyait des choses invisibles pour les humains ; quant à l'autre, c'est « l'affaire de ceux qui savent ». Il ne semble pas intéressé et presse les retardataires d'avancer. La crevasse s'incline de plus en

plus abruptement ; ils dévalent parmi des éboulis rocheux qui roulent sous leurs pas : ils sont probablement dans un ancien lit de rivière. Leur progression s'achève dans une caverne affectant grossièrement une forme rectangulaire ; il y règne un froid de glace.

On entend partout résonner des bruits de ruissellement. Des stalactites tapissent le plafond au-dessus d'une mare sombre et immobile. Sa surface noire ne laisse pas pénétrer la lumière. Johnny dirige sa torche vers l'autre côté de l'eau. « C'est lui. Lui qui a tué Pat. » Sur la paroi opposée, figurent deux représentations. L'une d'entre elles n'est visible que sur un test en **Trouver Objet Caché** : c'est une gravure tellement ancienne qu'elle se confond à présent avec son support rocheux. L'autre est une peinture et elle semble plus récente. Les fines silhouettes rouges dansent tout autour de l'excavation ; plus elles se rapprochent des autres peintures et plus elles rapetissent.

Une fois que les investigateurs ont regardé l'image, Johnny peut leur parler du bunyip.

Rêve de bunyip

« *Ça* », commence-t-il en touchant le roc d'une main précautionneuse et en observant un temps de silence et de réflexion, « *c'est le rêve de Bunyip. Tous les animaux ont leur endroit du rêve, même le Bunyip, tous, sauf les Hommes. Les Hommes n'ont pas l'endroit de rêve. Pas l'endroit. Des chants pour cet endroit, cet endroit de Bunyip, y'en a pagaille… Personne veut Bunyip. C'est trop malin, ces Bunyips. Trop malin. C'est sorcier, même. Ils ont leur kurkurpa à eux. Ils ont leur endroit du rêve à eux : y'en a un ici. Y'en a un ici, mais le Bunyip il vient de loin. Il vient de loin dans le temps, ce Bunyip. Il est très vieux. Plus vieux que le rêve. Il vient de très très loin. Old fella, ce Bunyip. Vraiment vieux.* »

« *Je vais raconter l'histoire. Bunjal est un homme malin ; c'est l'aigle qu'on voit quelquefois. Il est venu ici avec ses deux femmes, pour pêcher, pêcher le poisson du billabong. Et le vieux Bunyip là au fond, il prend une des deux femmes ; la voilà partie, comme je dis. Bunjal est très en colère. Il jette sa lance très haut et il touche le Bunyip, il touche là* (Johnny montre un côté de son visage). *Il le touche là, en plein, et le Bunyip plonge dans l'eau. Bunjal, il saute en l'air et il chante, et il met une plume dans sa bouche. Il saute après le Bunyip et il nage profond, profond… Il l'attrape au fond et il le tue. Il trouve sa femme et elle est morte… Mais il la met sur un nid de fourmis, et vite, elle bouge et elle revient. Elle n'était pas vraiment morte. Depuis, y'a plus de Bunyip ici, mais y'en a eu un, et y'en a toujours un dans le Temps du Rêve. Ici, il est resté sur le rocher.*



Ici, nous venons pour son souvenir, ici où y'a plus de Bunyip. »

Il hoche la tête. « *Maintenant, y'a l'autre, celui de Pat, Bunyip. On a creusé dans son endroit. Déterré comme un igname, l'autre Bunyip. Eh bien, y'a le rêve ici, il pourrait rester ici. Il pourrait retrouver les jours anciens.* »

En termes moins lyriques, Johnny dit en substance que cette caverne est un ancien repaire de bunyip, où le rêve est très dense. Le bunyip qui vivait là a été tué dans le Temps du Rêve, mais son antre et sa mare demeurent. Peut-être que l'autre bunyip, celui que les hommes blancs appellent l'Éventreur du fleuve, pourrait être gardé ici, plongé dans son rêve pour la tranquillité de tous…

Le plan

Si l'histoire de Johnny éveille un écho qui lui semble approprié, au cours du voyage de retour, il complète les éléments manquants des théories et des recherches des investigateurs et leur explique comment ils se sont trouvés impliqués dans l'affaire, lui et les autres. Il sollicite leur concours pour amener le bunyip à remonter le courant jusqu'à la grotte. Et pour ce faire, il leur faut les objets précédemment volés dans le Museum…

Les investigateurs auront donc à décider de la façon d'obtenir ces objets : les emprunteront-ils, les subtiliseront-ils ?

Lorsqu'ils seront en leur possession, Johnny fournit les explications nécessaires. Ces objets servent dans les rituels ; lorsque des non-initiés posent leur regard sur eux, leur pouvoir est affaibli ; mais c'est tout ce dont le groupe peut disposer… Les deux galets plats servent à marquer les sites religieux. Mais le quartz enserré dans les fibres est bien plus puissant et détecte les esprits. Il est vivement déconseillé aux investigateurs de défaire les fibres. Il faut le tenir à la main pour qu'il puisse remplir sa fonction. Lorsqu'un être surnaturel est proche, le porteur de cette pelote de corde ressent une impression déplaisante, comme si les os de sa main entraient en résonance avec quelque dissonance à moitié perçue. La première fois qu'un investigateur éprouve cette sensation, son étrangeté est telle qu'il perd 0/1 point de SAN.

Cet objet sent la présence de tous les êtres surnaturels mais, réciproquement, ceux-ci sentent la présence de l'objet. Il est vivement conseillé aux investigateurs de se garder d'essayer d'élucider les causes des résonances inférieures à celle du bunyip ; les créatures de la nuit n'aiment pas les intrus.

Si quelqu'un s'endort alors que cet objet est en sa possession, il lui vient un rêve insolite. Au cours de ce songe, le rêveur se trouve très haut dans un arbre. Ses branches craquent dans le vent, une brise qui fait courir de longues vagues dans l'herbe, océan végétal baignant le pied de l'arbre. Des animaux étranges qui broutent paisiblement fendent cette mer de verdure comme des galions. Ils ont la taille de petits rhinocéros, mais sont couverts d'une longue fourrure et leurs traits n'évoquent qu'une aimable stupidité. Sans raison précise, le rêveur se sent gonflé d'un bonheur simple et profond. Le vent gémit dans les branches et ce bruissement triste ressemble à des pleurs. Le rêveur se souvient alors brusquement : les arbres sont les corps métamorphosés de ceux qui, par leur négligence, ont laissé mourir de soif une vieille femme et huit enfants. Et le rêveur s'éveille, tout aussi brutalement.

C'est une vision de l'Alcheringa, le Temps du Rêve. Elle trouble l'investigateur, lui faisant perdre 0/1 point de SAN. Si quelque téméraire souhaite renouveler l'expérience, il se peut que le rêve ne revienne pas ou que le Gardien souhaite créer un autre aperçu de l'Alcheringa.

Bunyip

Race Supérieure Indépendante

Les bunyips sont des monstres gigantesques, à la limite de l'imagination humaine. Ils sont dotés d'une épouvantable intelligence issue des temps reculés et ne peuvent mourir de mort naturelle. Ils se cachent silencieusement au sein de sombres billabongs solitaires ou dans l'obscurité des plans d'eau calme. Pleins de ruse et de sagacité machiavélique, ils attendent que les gens s'approchent de l'eau pour les entraîner et les dévorer. Lorsqu'un bunyip est l'hôte d'un cours d'eau, un certain air de désolation règne sur ce dernier ; les rives et le sol avoisinant sont minés par un réseau de sombres galeries jonchées de roseaux, qui permet au monstre de s'éloigner sous terre à une distance surprenante du point d'eau. Autour de celui-ci, les marais grouillent de gibier, qui sert d'appât au bunyip pour attirer ses victimes vers une horrible fin. La plupart des bunyips restent attachés à un endroit particulier. Les êtres humains les laissent tranquilles. Si des chasses délibérées les dérangent et les mettent en colère, ils peuvent répandre la maladie et la mort sur ceux qui les ont offensés.
Selon les croyances aborigènes, les bunyips auraient en majorité été créés dans le Temps du Rêve. Les quelques spécimens nés à une date postérieure seraient le résultat d'actes contre-nature et destructeurs. Par exemple, près de la chaîne McPherson, à la frontière entre la Nouvelle-Galles du Sud et le Queensland, un kangourou fut acculé à sauter dans un billabong par les deux meilleurs chiens de chasse que la Terre ait jamais portés : Burrajahnee et Inneroogun. Les deux chiens furent tués et mangés, à la place du kangourou perdu, par des gens qui non seulement avaient d'autres aliments, mais encore savaient que ces animaux étaient la seule compagnie de leur propriétaire, un malheureux vieillard. D'après les Aborigènes, la conséquence surnaturelle de ce forfait fut la métamorphose du kangourou en un bunyip.
Chacune des tribus qui vivaient à proximité de marais ou de tourbières connaissaient des histoires de bunyips, mais sous différents noms : Muru-bul, par exemple, ou Tu-ru-dun. Ce sont les tribus de l'ouest du Murray qui les ont appelés bunyips.
Ces créatures sont au croisement du crocodile et d'un énorme phoque. Leurs yeux luisent comme des charbons ardents et leur peau est une juxtaposition contre-nature de fourrure, d'écailles et de plumes.
Ils nagent en se propulsant avec leurs palmes puissantes et, à terre, ils se déplacent sur leurs pattes postérieures, atteignant alors une stature de près de quatre mètres. Ils ne font pas de bruit, sauf lorsqu'ils poussent leur cri de chasse (qui peut aussi bien être un lugubre hurlement à la mort qu'une clameur de haine sauvage, un rugissement de rage et de faim). Ils sont armés de longues griffes et étouffent leur proie. Ils préfèrent dévorer les femmes, plutôt que les hommes. Ils ont un ascendant sur les corps liquides et peuvent, au gré de leurs envies, faire monter ou descendre le niveau des eaux. On ne parvient jamais à les photographier, ce qui confirme leur caractère surnaturel.
Il existe peu de défenses efficaces contre ces monstres, ils sont bien trop puissants. Les Européens qui en ont rencontrés n'y ont réchappé qu'en s'enfuyant très vite, ou en restant d'une immobilité absolue et en ayant beaucoup de chance. Les Aborigènes connaissaient quelques pratiques magiques pour les tenir en échec, mais ce savoir fut quasiment perdu lorsque l'invasion des blancs provoqua l'effondrement de leur culture. Les bunyips détestent la lumière vive, les bruits soudains ou forts et les sorcelleries dont il a été fait mention plus haut.

Carac.	Moy.	Jet
FOR	225	(10D6+10) x5
DEX	85	(3D6+6) x5
POU	175	10D6 x5
CON	130	(4D6+12) x5
TAI	225	(10D6+10) x5
INT	95	(2D6+12) x5

Points de Vie : 35
Impact : + 5D6
Carrure : + 6
Mouvement : 10 / 16 en nageant
Points de Magie : 35

Combat
Ils sont armés de longues griffes et étouffent leur proie.
À chaque round, le bunyip mène une attaque par morsure après une par étreinte. Une attaque par étreinte n'entraîne pas directement de dommages, mais la victime est clouée dans les griffes du monstre et subit automatiquement 5D6 points de dégâts au cours du round suivant (et de ceux d'après, au cas où les dommages de 5D6 ne lui auraient pas été immédiatement fatals). Pour s'échapper, le seul moyen est de surpasser la FOR du bunyip avec la sienne. Cependant, si le bunyip est chassé ou repoussé au moment où il vient juste de saisir sa proie, il y a quelques chances pour qu'il laisse tomber cette victime avant de lui avoir infligé des morsures graves.

Combat
Attaques par round :1
Options de Combat rapproché : Lors d'une première attaque, le bunyip saisi sa victime entre ses griffes. Il utilise sa seconde attaque pour mordre.

- Combat rapproché 65 % (32/13)
  Morsure
  5D6 points de dégâs
  Saisir (manœuvre)
  au premier round, la victime est immobilisée, sans dégâts. Aux rounds suivants, la victime subit 5D6 points de dégâts..
- Esquive 42 % (21/8)

Protection : 10 points de peau couverte de fourrure, d'écailles ou de plumes.

Compétences
Nager discrètement 95 % (47/19)
Sentir la vie 95 % (47/19)

Sortilèges : un bunyip peut faire s'élever ou s'abaisser le niveau de l'eau de sa mare ou de son billabong.

Perte de SAN :voir un bunyip coûte 1/1D10 points de SAN. L'entendre hurler, 1/1D3.

Quel que soit le degré de compréhension apparent des investigateurs, Johnny explique que c'est le bunyip qui a pris les gens. Or, on ne peut pas tuer le bunyip : il faut donc qu'ils le conduisent vers la grotte dans les collines, dans l'espoir qu'il reprenne le fil de son rêve… Johnny connaît un chant qui montrera au bunyip combien cette grotte est bonne pour lui ; mais il faut cinq hommes pour l'exécuter et il faut que ce soit fait à la caverne. Les investigateurs sont indispensables pour faire partir le bunyip et faire en sorte qu'il suive le bon chemin. Le quartz gainé de fibres les aidera à le trouver, suite à quoi, il faudra rabattre la créature vers l'amont du fleuve ; il est peu probable que le bunyip coopère de son plein gré…

Les Aborigènes ont une idée pour le dissuader d'attaquer les investigateurs : ceux-ci devront frapper l'eau du plat de la main ou avec du bois ou de l'écorce ; et, ce faisant, ils crieront *« Eleanba Wunda ! »*. Johnny sait que les bunyips d'Australie méridionale ne peuvent supporter d'entendre ce nom abhorré ; il espère qu'il en va de même pour celui-ci. Il faut cependant faire attention ; ces mots sont le nom d'un esprit bien pire que le bunyip, qui sera convoqué si son nom est trop souvent psalmodié. Personne n'a jamais vu Eleanba Wunda ; on sait toutefois qu'il a deux orteils (qui laissent dans le sol une entaille triangulaire lorsqu'il est frappé par l'un de ses pieds massifs) et que sa taille dépasse de plusieurs fois celle d'un homme. *« Sois prudent, boss. Si Bunyip s'enfuit, alors là, y'a vraiment l'esprit mauvais… »*

Le problème, c'est que les investigateurs doivent se trouver suffisamment près du bunyip pour qu'il puisse entendre le nom honni ; mais nul ne peut garantir de quel côté la créature va s'enfuir… Aussi, il sera nécessaire de disposer un barrage en travers du fleuve, en contact avec la surface. Il doit s'étendre d'une berge à l'autre, et (évidemment) se trouver en aval du bunyip. Il peut être constitué de planches, d'échelles, de bateaux amarrés les uns aux autres, d'arbres, etc.

Il y a un autre problème de taille : les deux confluences où le bunyip doit quitter le cours d'eau dans lequel il évolue pour emprunter un affluent secondaire. Johnny disposera les pierres de cérémonie en forme de disques en les plaçant dans l'eau aux deux bifurcations, afin de montrer au bunyip le bon chemin.

Avant de se lancer dans l'entreprise, les investigateurs souhaiteront peut-être mener quelques recherches supplémentaires ; libre à eux, mais chaque mort qui adviendra après qu'ils aient parlé avec Johnny leur ôtera à chacun 1 point de SAN. Les victimes de Seton participeront à cette privation, à moins que les investigateurs n'aient déjà émis la théorie des deux tueurs distincts ; ils feraient preuve ainsi de dons d'observation et de déduction absolument remarquables… Bravo !

Scènes de chasse en rivière

La partie va être serrée. Soyons francs : pour les investigateurs, cet épisode pourra compter parmi les plus périlleuses de leurs entreprises…

Au cours de l'après-midi qui précède la nuit fatidique, les Aborigènes sont conduits sur leur demande à l'endroit du rêve du Bunyip, loin en amont. Pendant l'aller, Johnny fait arrêter l'automobile à chaque confluent et jette dans l'eau un des disques de pierre. Parvenus à destination, les indigènes étreignent les mains des investigateurs en leur souhaitant bonne chance.

Et maintenant, nos héros n'ont plus qu'à trouver le Bunyip…

Une bonne stratégie consiste à rouler en voiture parallèlement au fleuve depuis l'embouchure de la Swan jusqu'à la grotte. Quelque part au cours de ce trajet, le quartz ne peut manquer d'indiquer la présence du bunyip. Dès que cela se produit, il reste aux investigateurs à faire demi-tour vers l'aval sur une courte distance, puis à descendre au bord de l'eau et à en frapper la surface de toute l'énergie dont ils sont capables en hurlant « *Eleanba Wunda !* », dans l'espoir de rabattre le bunyip vers l'amont.

Impossible pour le porteur du cristal de se tromper sur la présence du bunyip ; lorsqu'il la pressent, tous les os de son bras semblent vouloir simultanément lui fausser compagnie…

Il ressent aussi de petits élancements de temps en temps ; ce sont les autres esprits. Rendez-le nerveux : faites-lui



entrevoir brièvement des yeux luisants qui le fixent entre les rochers, les arbres, les buissons, etc. Il a même à un endroit la vision éphémère d'une tête hirsute surgissant de la route comme un plongeur qui ferait surface en crevant l'eau d'un lac. Le monstre grimace en direction du porteur du cristal, puis disparaît dans le sol. Chacune de ces manifestations coûte à l'infortuné 0/1 point de SAN, il est le seul à les percevoir.

Chaque fois que les investigateurs rattrapent le bunyip, ils doivent trouver quelque astuce pour barrer le fleuve puis entonner leur chant. Il faut qu'ils soient à portée d'ouïe du monstre et qu'ils dépensent des points de magie. Dès que l'incantation est commencée, 7 points de magie sont consommés, répartis de la façon la plus égale possible entre les investigateurs, en commençant par ceux qui ont le POU le plus élevé. Après quoi, pour chaque round de chant, il y a une chance (cumulative) de 1 % pour que le bunyip soit repoussé. Une ou deux minutes d'incantations devraient suffire. Dès qu'elles font leur effet, le bunyip remonte le courant à toute vitesse. Il s'éloigne de plusieurs kilomètres, puis s'arrête ; il ne reste plus aux investigateurs qu'à le retrouver et recommencer l'opération

La première fois, les personnages détectent le monstre vers South Perth. D'un côté, la berge s'élève abruptement vers des devantures de boutiques et des maisons plongées dans l'ombre. Sur l'autre rive, une pelouse remonte en pente douce vers la récente Scotch College Boys School. Le fleuve est trop large ici pour qu'on puisse songer à le barrer d'une berge à l'autre. Cependant, une petite île qui se trouve légèrement en amont peut servir d'ancrage à quelque barrage partiel. Lorsque le bunyip est débusqué pour la première fois, les résonances du nom abhorré, « *Eleanba Wunda !* », le prennent par surprise et il détale à contre-courant, sans même faire surface, ce qui aurait permis à ses poursuivants de l'entrevoir… À cet endroit, il remonte vers l'amont dans tous les cas de figure, que les investigateurs aient pu ou non positionner un barrage.

Ici, il leur faut tenter un test de Chance (à n'effectuer que par l'investigateur qui en a le plus) pour éviter que les riverains ne viennent voir ce qui se passe. Il se pourrait même que deux agents de police veuillent tirer au clair leurs agissements. Si les investigateurs expliquent qu'ils donnent la chasse à l'Éventreur du fleuve, les policiers vont vouloir leur prêter main forte ; il ne va guère être commode de se débarrasser de cette aide malvenue…

La seconde approche du bunyip a lieu à Bayswater, une banlieue cossue de Perth. La rive est se pare de belles demeures ; des bateaux se balancent aux nombreux appontements privés qui avancent sur le fleuve. Sur la rive ouest, la berge abrupte est recouverte de bois mort englué dans les broussailles et les ronces. Le bunyip est à nouveau saisi par le chant : il croyait bien y avoir échappé… À nouveau les investigateurs ne voient de sa fuite qu'une large ondulation qui remonte le fleuve (si toutefois ils ont eu la prudence d'installer un barrage symbolique en aval).

Ce barrage ne devrait pas poser trop de problèmes à cet endroit-là : quelques rondins grossièrement reliés par des ronces souples et le tour est joué. Bien sûr, pour l'installer, il faudra que les investigateurs empruntent un bateau dans le voisinage, à moins qu'ils ne pilotent leurs rondins en les chevauchant à califourchon, les jambes pendant dans l'eau (à la merci du bunyip). S'ils ne parviennent pas à bloquer le fleuve, les chances sont égales pour que le bunyip s'enfuie vers l'amont ou vers l'aval… Dans ce dernier cas, les investigateurs doivent le poursuivre pour tenter de le repousser à nouveau contre le courant. Mais quel que soit le succès de leurs travaux de castors, ils doivent réussir à nouveau un test de Chance pour éviter que des curieux ne viennent mettre le nez dans leurs affaires.

À Bayswater toujours, il se passe quelque chose d'inquiétant. Quelques instants à peine avant que le bunyip ne prenne la fuite, pendant que les investigateurs chantent à pleine voix leur nom secret, un vent glacial se lève brusquement, comme sorti de nulle part. Puis les personnages interrompent l'incantation alors que le bunyip nage vers l'amont. À la seconde même où ils se taisent, le vent tombe. Johnny ne les avait-il pas mis en garde ? « *Sois prudent, boss. Si Bunyip s'enfuit, alors là, y'a vraiment l'esprit mauvais !* » Quelle nouvelle terreur appellent-ils en tentant de se débarrasser du bunyip ? Cela dit, elle semble s'être éloignée pour l'instant…

Après ces émotions, les investigateurs ne détectent plus le bunyip pendant un certain temps. Les feux de la ville sont à présent loin derrière eux. Lorsqu'ils dépassent les deux confluences où ils doivent bifurquer en direction de la grotte, le porteur du quartz est le seul à apercevoir une lueur rouge qui palpite sous l'eau et illumine la voie à suivre. Ce sont les pierres de cérémonie ; cette vision surnaturelle coûte 0/1 point de SAN.

Le troisième affrontement a lieu à Bassendean, en rase campagne. La route suit le fleuve à une centaine de mètres à cet endroit-là, mais le porteur ressent plus fortement que jamais la présence du bunyip. Ils doivent abandonner leur automobile et couper à travers champs pour atteindre l'eau. D'énormes silhouettes se meuvent dans les ténèbres : en réalité,



des vaches. Les investigateurs ne sont plus à présent qu'à trois kilomètres de leur but. Là encore, ils évoluent dans les ronces, la broussaille et le bois mort qui encombrent la rive. Cette partie du cours d'eau est étroite et limpide. La nuit s'avance, les lumières de la ville ne sont plus là pour dissiper les ténèbres, il fait sombre…

La berge est infestée de grenouilles, de moustiques, de sangsues et de cigales (dont les stridences vont parfois jusqu'à couvrir la voix), ce d'autant plus que les investigateurs progressent vers l'amont. Effet dramatique garanti lorsque le chœur des cigales s'interrompt d'un seul coup, annonçant la venue du bunyip.

Lorsque les personnages s'approchent, le bunyip fait soudain éclater un mugissement tonitruant vers les étoiles pâlissantes ; un cri de solitude, de souffrance, de faim et de vieillesse infinie… C'est le son le plus terrible et le plus triste à la fois qu'il ait jamais été donné d'entendre aux investigateurs. Tous ceux qui se trouvent à portée d'oreille perdent 1/1D3 points de SAN.

Le bunyip a fini par comprendre ce qui se passait et jaillit de l'onde, masquant les étoiles. C'est la première fois que le groupe le voit clairement et cette vision est terrifiante. L'attaque vient, brutale et désarmante : il se pourrait bien que les investigateurs aient à se replier plusieurs fois avant de parvenir à lui tendre un piège, ou à entonner l'incantation de manière efficace.

Mais d'autres choses sont en éveil à présent (souvenez-vous : le vent de glace qui s'est élevé à Bayswater). Au moment où le bunyip rugit en se précipitant sur les investigateurs (qui chantent désespérément dans une frénésie d'éclaboussures, selon toute probabilité), le vent se lève, venu de nulle part et, dans ses hurlements, les arbres fouettent follement les airs. Des nuages torturés courent dans le ciel et une odeur de brûlé très particulière emplit peu à peu l'atmosphère. Eleanba Wunda est proche ; les investigateurs doivent clairement ressentir sa menace potentielle. Les symptômes alarmants de sa présence devraient au minimum amener les investigateurs à interrompre cette bataille nocturne désespérée afin de mettre leurs idées en ordre. Cesseront-ils de chanter, laissant ainsi le bunyip s'échapper pour l'instant, ou continueront-ils, malgré la sinistre certitude d'attirer l'attention d'autres créatures ?

Les investigateurs ont cependant une chance dans leur malheur. En raison de cette présence qui se rapproche, le bunyip attend moins longtemps pour s'enfuir que lors des affrontements précédents. Tant qu'un personnage au moins continue l'incantation, il y a une chance cumulative de 5 % par round pour que le monstre leur fausse compagnie au beau milieu de la bataille. Il va sans dire que si aucun dispositif de barrage n'est alors en place, il se peut fort bien qu'il parte dans le sens du courant…

Le rêve

Si, à la troisième fois, les investigateurs réussissent encore l'exploit de forcer le bunyip à remonter en amont, ils désireront probablement voir l'issue de la poursuite et le suivront vers la colline de la grotte. Arrivés là, ils voient brûler trois yeux rougeoyants : les Aborigènes ont allumé des feux ; un sur chaque berge et un au sommet de la falaise. Ils sont là, le corps enduit d'ocre, tout à leur chant et à leur danse. Puis les investigateurs distinguent une forme indistincte qui se déplace avec une effroyable célérité, faiblement éclairée par la lumière palpitante des flammes. Les danseurs ne manifestent aucune peur lorsque la chose approche d'eux. Cédant à leur invite, cette dernière finit par se laisser couler dans l'eau qui l'attend, glissant vers le billabong souterrain. Mais juste avant de disparaître à jamais, la créature tourne la tête et, du fond de sa solitude, jette un ultime regard aux investigateurs, de son terrible œil rouge. Le porteur du cristal saisit automatiquement le coup d'œil final du bunyip, il en va de même pour toute personne réussissant une réussite Extrême en POU.

Grand comme une tête d'homme, cet œil immense, triste et sans âge est aussi humain que celui d'un calmar. À l'instant où leurs regards se rencontrent, les investigateurs concernés ont une vision qui leur semble durer des heures. Rien n'est visible. Rien n'a d'importance, excepté cet œil brûlant et rouge. Ils sont alors attirés en lui, à travers lui, et ils voient la cité de Perth sur les rives de la Swan, avec ses lumières qui brillent gaiement. Les lumières meurent, les constructions s'écroulent. Le fleuve est à présent le Birrarrung qui roule ses eaux lentes. Le bush s'étend à perte de vue. Des silhouettes brunes et insignifiantes descendent près de l'eau pour chasser et boire. Puis, la végétation se convulse et se métamorphose, le profil du terrain se déforme et se plisse. Des formes colossales et terribles errent dans d'étranges forêts de conifères. Et cela encore se flétrit et se désagrège, voici qu'il n'y a plus que le néant, l'incandescence sans pitié d'un soleil rouge dardant sa brûlure, jusqu'à ce que le sujet ne voie plus rien, hormis une sphère embrasée.

La vision s'évanouit alors, l'œil se ferme, le bunyip s'enfonce vers son nouveau rêve et les investigateurs hallucinés se laissent choir, inconscients, allégés de 1/1D8 points de SAN.

Résolution

Le bunyip disparaît aux regards de tous. Les Aborigènes chantent encore un peu, laissant mourir la dernière ride sur le billabong, puis ils font silence et se regardent, sourires blancs dans l'obscurité. Johnny hurle enfin aux investigateurs en contrebas : *« Hé, boss ! Y'a de la bière ? »*

Il se peut qu'à cet instant, les préoccupations immédiates des investigateurs aillent davantage à leurs camarades qui gisent à terre, victimes de la vision. Ces derniers reviendront aisément de leur évanouissement moyennant des tests en **Premiers soins**. Si l'un des personnages sans connaissance a succombé à la folie (la nuit a été rude), celle-ci se manifestera, sa vie durant, par une appréhension obsessionnelle du temps : il aura peur des montres, des horloges, des calendriers, des questions au sujet du temps, des mots impliquant des concepts temporels, et même parfois du temps des verbes. Une question aussi innocente que *« Auriez-vous l'heure ? »* sera susceptible de le plonger dans l'angoisse et les sueurs froides.

Il y a maintenant deux questions secondaires à régler : les Aborigènes et les objets. Il est manifeste que les Aborigènes n'ont guère envie de retourner sous les verrous ; mais s'ils ne le font pas, les investigateurs pourraient avoir quelques problèmes. Johnny veut garder le cristal de quartz : après tout, c'est à sa tribu qu'il appartenait en premier. Voilà qui sera de nature à embarrasser les investigateurs s'ils ont emprunté l'objet au Dr Richards. Quant aux pierres de cérémonie, s'ils veulent les rendre, il leur faudra plonger pour les récupérer…

Lorsque ces affaires seront réglées, les investigateurs pourront rentrer à Perth (à moins qu'ils ne prennent la fuite, de crainte des poursuites légales qui les guettent s'ils ont laissé les Aborigènes dans la nature au lieu de les ramener en prison).

Si George Seton est toujours en vadrouille et continue à faire des victimes, les investigateurs vont être très choqués lorsqu'ils apprendront le prochain meurtre. Il leur faudra s'assurer pour commencer que le bunyip est bien immobilisé ; puis il leur restera à prendre la piste de George et le confondre… De son côté, s'il est arrêté, Seton revendiquera la responsabilité des meurtres, les avouant tous. L'affaire sera close.

Aides de jeu

ACCIDENT MINIER ?

Des rumeurs persistantes font état d'un grave accident minier dans une concession de l'Est. Notre reporter dépêché dans la communauté de Cuncudgerie y a recueilli plusieurs témoignages concordants. Selon des responsables du syndicat minier, l'incident aurait causé la mort de près de vingt-cinq personnes. Un mineur qui a souhaité conserver l'anonymat, évoque l'incident en ces termes : « Sûr que c'est pas la première fois que ça arrive, et on devrait pas laisser faire.

Moi et mon cobber Derby Dave le-Gallois on travaillait chez un fourgueur quand un Yank de la compagnie est venu chercher une mob de miniers. Des blokes qui savaient tout juste tenir une pelle, mais qui ne rechignaient pas au yakka. Le Yank proposait même une avance ! La goutte me mordait méchamment la patte, mais Derb flairait le lurk. Alors il a demandé ses gages à Mr. Wycroft pour tenter sa chance dans les mines de l'Outback, à l'Est. Il n'en est jamais revenu, fair dinkum ! »

« On a posé des questions, mais on n'a pas eu réponse franche. Jusqu'à la côte, tout le monde garde son bec bien cloué. Preuve que c'est politique : c'est l'argent de la compagnie qui fait tenir le damper. Pour les cols blancs, c'est bien clair que notre dos ne vaut pas un zack. Et je ne parle même pas des diggers chinois. Condoléances aux familles. » Selon les autorités locales qui n'ont pas commenté les témoignages recueillis par notre reporter, il ne s'agirait que de rumeurs propagées. Nous remercions nos lecteurs pour toute nouvelle information qu'ils pourraient nous transmettre.

Aide de jeu AU-03 - Un accident minier ?

Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph (registre de frêt)

Date	Référence	Qté	Désignation	Prix	Etat	Destinataire	Expéditeur	Notes
3/1/29	D-AUS - 18620G25	1	caisse plate - œuvre d'art	£23,82	Livré	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	
8/1/29	D-AUS - 1526UW25	1	caisse grand format - bloc minéral	£13,14	Livré	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Charger en haut de cale si possible. La caisse partira directement de Port Hedland.
8/1/29	D-AUS - 1309XA25	1	caissette - œuvre d'art	£28,34	Livré	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	
9/1/29	D-AUS - 1174DI25	1	caissette longue	£22,69	Livré	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Alhja Singh kampuni, Bonde la kilindili Mombasa - Kenya	
10/1/29	D-AUS - 1240PG25	3	caisses grand format - bloc minéral	£46,82	Livré	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
10/1/29	D-AUS - 1236MH25	2	cantines tailles moyenne	£25,46	Livré	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	
10/1/29	D-AUS - 1136TA25	1	caisse plate - outillage	£12,73	Livré	Sir Clifford Sheffield, 15 60 Paraite Road, New Plymouth - Nouvelle Zélande	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Remettre à Lars + caisse de Glen Grant
13/1/29	D-AUS - 1242YX25	3	tubes à carte hermétiques - écrits (21x12 cm)	£65,30	Livré	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	Vu avec Billy
14/1/29	D-AUS - 18832C25	1	caisse haute - œuvre d'art	£21,36	Livré	Fondation Penhew, Tottenham Court rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	
16/1/29	D-AUS - 1830JE25	1	caissette renforcée - œuvre d'art	£23,82	Livré	Fondation Penhew, Tottenham Court rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Voyage en compartiment coffre

Date	Référence	Qté	Désignation	Prix	Etat	Destinataire	Expéditeur	Notes
		1	caisse	£3,45		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury, Londres - United Kingdom	
		1	caissette	£2,05		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
		1	caissette	£2,75		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - United Kingdom	
		1	caissette	£19,30		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
		1	caissette renforcée	£19,95		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ahja Singh kampuni, Bonde la kilindili Mombasa - Kenya	
		1	caissette renforcée	£4,10		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	
		1	caissette renforcée	£2,46		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
		1	caisse format moyen	£5,25		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury Londres - Grande Bretagne	
		1	caisse format moyen	£3,70		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
		1	caissette	£21,78		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ahja Singh kampuni, Bonde la kilindili Mombasa - Kenya	
		2	caisses format moyen	£32,03		Fondation Penhew, Tottenham Court rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	
		1	caisse	£3,50		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	
		2	caissettes	£11,55		Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	

FIÈVRE DE L'OR

Une nouvelle bagarre de bar a fait deux blessés graves samedi dernier à Cuncudgerie. C'est le sixième incident en moins d'un mois.

La forte affluence de miniers volontaires et la promiscuité conséquente pourraient expliquer l'échauffement général. Un commerçant local confie à notre journal :

« Cuncudgerie est habituée aux travailleurs saisonniers, mais ces dernières semaines, les mineursaffluent comme des dingos autour d'une côtelette ! Toute cette histoire d'or et d'Américain farfelu leur monte à la tête, vous savez ce que c'est que le bouche-à-oreille. Laissez donc cent bougres fâchés d'être venus pour rien noyer leur frustration dans la boustanche, vous verrez le résultat ! En attendant, nos petits commerces en pâtissent. Il serait temps que les autorités prennent leurs responsabilités. »

Sur les causes de l'affluence inhabituelle des travailleurs :

« Il y a quelques temps, un Gentleman américain est venu recruter tous les travailleurs de Cuncudgerie qui étaient assez sobres pour l'écouter et assez ivres pour le suivre. John Carver ou quelque chose dans le genre. Il s'agissait d'ouvrir un nouveau puits de mine dans le Bush. On voyait tout de suite que le nabab n'y connaissait rien, mais les gars ont tous accepté.

Il y avait la paye, la prime et tous les secrets que faisait l'Américain. Par ici, tout le monde sait que cachotterie c'est le second mot pour dire or. A ce qu'on dit, la trentaine de gars a été grassement payée pour creuser un grand puits sur une douzaine de yards et a touché une grosse prime pour ne pas raconter l'histoire. Il y en a qui disent qu'ils fêtent encore leur bonne étoile à Darwin où ils ont touché le reste de leur paie, les poches pleines de pépites. Avec des contes de fées pareils, pas étonnant que tout le monde vienne tenter sa chance par ici. Si ce Monsieur Carver remet les pieds dans notre ville, on l'accueillera avec la note des dégâts. »

Aide de jeu AU-04 - Des travailleurs dispaus à la limite du Grand Désert

UNE LÉGENDE AUSTRALIENNE : LA CITÉ SOUS LE DÉSERT

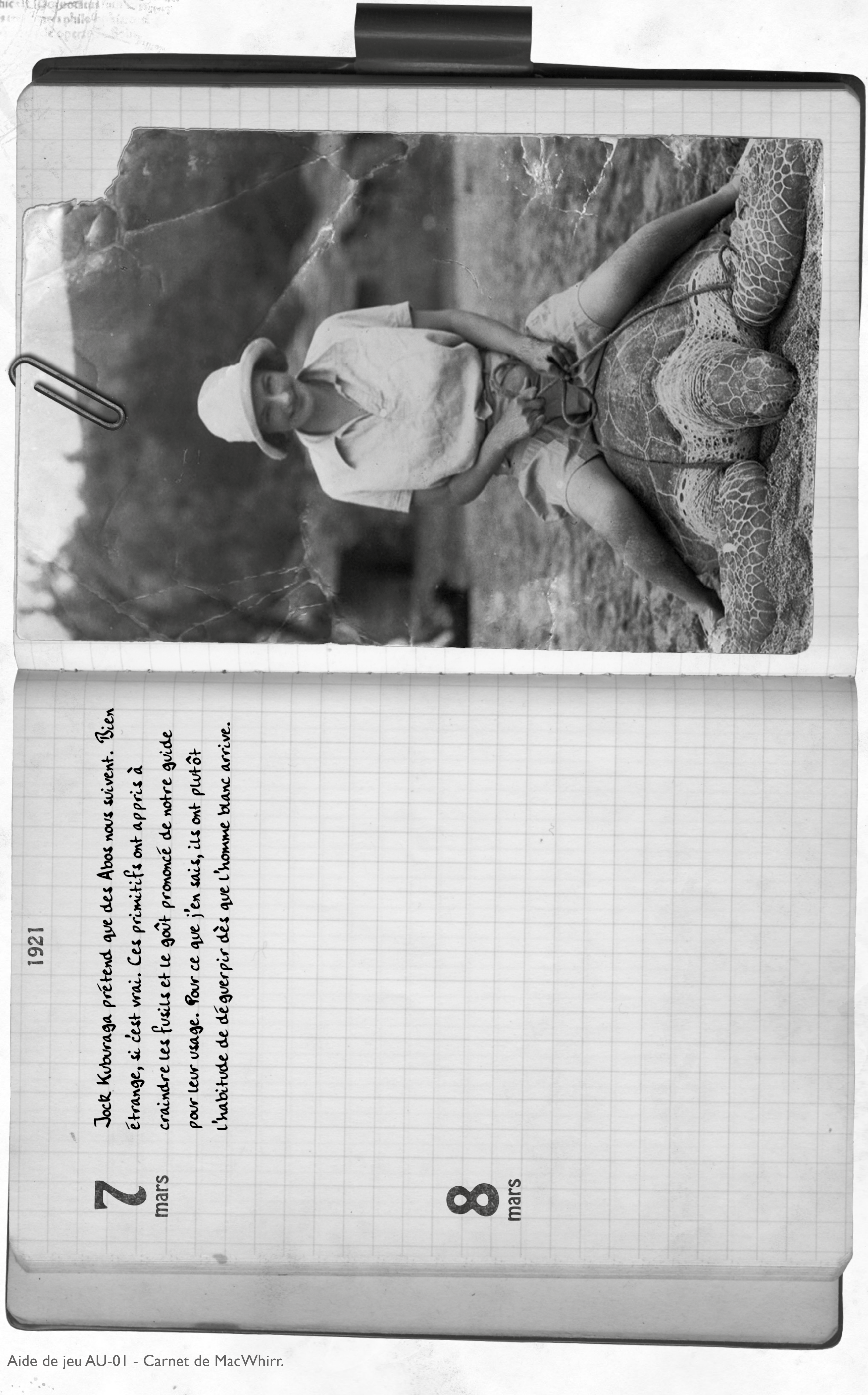
Les réjouissances d'Halloween approchent à grand pas. Comme chaque année, notre rédaction vous propose de redécouvrir une légende australienne de circonstance.

Des rumeurs espacées mais tenaces parmi les natifs et les caravaniers relatent l'existence d'une cité enfouie dans le Grand Désert de Sable. Des voyageurs confirment ces curieuses histoires de boyaux souterrains, de conduits ensablés et de cavernes enfouies. On dit qu'à sa surface, les sables se déplacent malicieusement, invitant l'infortuné explorateur vers d'inquiétantes galeries.

Nul n'a pu formellement rendre compte de l'existence de cette cité. Les volontaires sont généralement découragés par les rumeurs locales. Les conversations au coin du feu y évoquent de mystérieuses disparitions d'hommes et de bêtes. Les récits les plus enfiévrés jurent même l'endroit hanté par des choses malveillantes.

L'arrivée du 31 octobre vous donne une occasion toute trouvée pour partir à la rencontre de cette légende. Pourquoi pas à l'occasion d'un bivouac frissonnant et poétique en bordure de désert ?

Aide de Jeu AU-05 - La « cité souterraine



Aide de jeu AU-01 - Carnet de MacWhirr.

1921

21 mars

Nous sommes à peu près aussi loin de Joanna Spring que du puits des séparations, à l'est d'une terrible ligne de lacs desséchés. La chaleur est abominable. Nous n'espérons plus beaucoup : on ne trouvera rien dans ce désert et certainement pas d'affleurement de quartz ! Les indications de L. sont systématiquement erronées. Ses compétences en cartographie relèvent du charlatanisme. Aujourd'hui, nous avons repéré plusieurs oiseaux gigantesques qui planaient mollement loin au-dessus de nous. Que font-ils là et où peuvent-ils se rendre ?

22 mars

Aujourd'hui, vers midi, nous avons retrouvé Jock partiellement enterré dans une ravine. Son corps était raboté et couvert de centaines de petites piqûres, comme s'il était passé à la sableuse. Nous l'avons inhumé, bien sûr. Ses conseils nous manqueront, de même que ses compétences de chamelier.

1921

23 mars

Nous avons découvert ce qui semble être les ruines d'une antique cité surgissant des dunes mouvantes ! Je pense avoir réussi plusieurs bonnes photographies de cette stupéfiante trouvaille, même si six de mes plaques seulement ont survécu à la chaleur. Si l'on se fie à l'érosion apparente, ces blocs et ces colonnes auraient plus de 10 000 ans ! Incroyable !

24 mars

Quatre chameaux ont été tués dans l'attaque de la nuit dernière. J'ai vu au moins deux Abos et l'obscurité en cachait certainement d'autres. Je suis sûr d'en avoir touché un. C'est la fin de notre expédition ; il nous faut rentrer à Cuncudgerie et signaler cet accrochage. La nuit ne cachait pas que des hommes. J'ai vu des formes bien trop grandes pendant l'attaque. Le cadavre de Vieux Sam, le chameau, le prouve bien. Sa dépouille est rabotée et transpercée - comment décrire la chose ? - comme celle du pauvre Jock. L'attaque n'a pas duré plus de deux minutes et je ne peux pas croire que des mains humaines aient pu infliger autant de blessures en si peu de temps. Mais qu'est-ce que cela pouvait être ?

« Je ne sais plus à quand ça remonte. Des années, je pense. J'étais dans la mouise à Cuncudgerie quand je suis tombé sur ce yankee qui prétendait avoir la carte d'un fabuleux filon loin à l'est. Y semblait pas franc du collier mais tous les patrons sont comme ça et il payait une prime d'engagement, cash et sur-le-champ. Alors j'ai signé avec lui pour un boulot de mineur. »

« Il a engagé pas mal de monde, une vingtaine et plus. On était tous d'accord qu'il était fada, qu'on travaillerait pour lui jusqu'à ce qu'il ait plus de fric, puis qu'on rentrerait en ville. C'est ça le boulot : un contrat... puis un autre. »

« Le type s'appelait John Carver. Il nous a emmenés ici où y'a pas la moindre chance de trouver de l'or, surtout pas une veine dans le quartz, et il nous a fait creuser à un point précis. "Mes recherches ne laissent aucun doute", il répétait encore et encore et, bon sang, c'que ça nous faisait rire ! On surveillait qu'il nous paye jour après jour parce que le gars était sûr de boire la tasse. Et on est descendu dans le sable puis les sédiments puis le roc. Et l'homme a fini par être à court d'argent. Pas de paye, pas de travail, on était tous d'accord, alors on s'est tous assis en attendant les camions de ravitaillement qui devaient venir de Cuncudgerie la semaine suivante. Ils nous ramèneraient. »

« Pendant ce temps-là, l'Américain est devenu bizarre : y marchait dans le désert, faisait comme si y parlait avec des êtres invisibles, avec des gestes et tout ça. Puis il a disparu pendant toute une journée et le début d'une autre, et quand il est revenu, ses yeux étaient fous et mauvais. "Il y a un moyen", qu'il a dit, "il y a un autre moyen et Dieu me l'a montré. Partez si vous voulez ; vous ne m'êtes plus d'aucune utilité maintenant." »

« Un des hommes a parlé de toucher quelque chose pour les jours passés à attendre les camions, et plusieurs autres ont eu des mots pas polis du tout pour le yankee ; c'est vrai que ce camp n'était pas vraiment un hôtel. Carver, ça l'a rendu fou, et il a gueulé tous les gros mots qu'il savait. Il a pris un air bien mauvais pour dire que "Puisque c'est comme ça que vous le prenez, je vais m'assurer que vous partiez au plus vite, tous autant que vous êtes." Ca ressemblait un peu à une menace, mais qu'est-ce qu'il pouvait faire tout seul ? »

« Il est parti, dans le désert. Cette nuit-là, je me suis fait pincer à tricher aux cartes et deux gars m'ont poursuivi dans la brousse jusqu'à ce que j'arrive à les semer. Alors que je rejoignais discrètement le camp, j'ai vu Carver qui faisait des gestes en haut du rocher. Une grande chose ailée, avec des serres comme des câbles, est descendue du ciel. Elle a détruit le camp, et tué tous les hommes. »

« Quand les gars se sont rendu compte que les fusils ne faisaient rien, ils se sont mis à hurler comme des animaux piégés. Oh Seigneur ! »

« Le désert semblait offrir une mort plus propre et je m'y suis enfoncé. Tout plutôt que de croiser cet homme et son démon. Le lendemain, j'ai trouvé un peu d'ombre et je me suis allongé pour mourir. Mais en fait, ça m'a un peu remis d'aplomb et j'ai dormi pendant des jours. »

« Quand je me suis réveillé, les dingos étaient là. Ce sont mes amis », explique Grogan. « Mais ils ne sont pas réels. Je crois qu'ils sont magiques, car ils restent flous dans ma tête et j'oublie sans cesse lequel est lequel. Et ils ne mangent jamais. »

Aide de jeu AU-06 - Le témoignage de Jeremy Grogan

À : Tous les Acolytes

OBJET : Apprentissage Magique

Il est rappelé à tous les acolytes que leur devoir envers leur dieu passe aussi par la pratique régulière et studieuse des gestuelles et intonations nécroman-ciennes qui conditionnent leurs sortilèges. Un examen de votre capacité au Flétrissement aura lieu dans deux semaines à compter d'aujourd'hui.

R.H.

Aide de jeu AU-07A - Note à tous les acolytes

À : Tous les Acolytes

OBJET : La Chasse Récente

Nous n'avons toujours pas retrouvé notre « gibier sur deux jambes ». Aucune excuse ne peut justifier cette incapacité à localiser un humain dépourvu aussi bien d'armes que de nourriture, eau ou magie.
Rappelez les « lignards » à leur devoir de vigilance.

Aide de jeu AU-07B - Note à tous les acolytes

Cher Huston,

Nous avons bien avancé les travaux.
Ho Fong fait tout le nécessaire pour pourvoir à nos besoins.
L'échafaudage est en place, les tubes de l'engin sont fixés et drainent l'énergie du puits de lave.
Nous rencontrons cependant des difficultés avec le système de guidage.
Nous avons besoin de vos connaissances.
Nous attendons beaucoup de votre collaboration avec le membre de la Grande Race.

Vous devez réussir

Votre dévoué.
A.P.

Aide de jeu AU-08 - Lettre de Penhew

VANDALISME AU MUSÉE

Le gardien découvre une seconde effraction ; des restes humains sont profanés
Vol mystérieux de reliques aborigènes ; on ignore comment les cambrioleurs sont entrés

Le Dr C.P. Richards, Directeur de la section Préhistoire du National Museum de l'État d'Australie-Occidentale, est à ce jour un homme accablé. Des vandales se sont introduits dans le Museum à une heure du matin environ, et ont endommagé une momie égyptienne, récente acquisition que l'on préparait en vue de l'exposition. Les malfaiteurs ont sans doute utilisé un pied-de- biche pour forcer les portes intérieures des sous-sols réservés à l'entreposage et à la recherche. Il semblerait qu'ils se soient introduits par une fenêtre du rez-de-chaussée du Museum, que l'on a retrouvée ouverte.

Les directeurs du Museum n'ont nullement remis en cause l'intégrité du veilleur de nuit. Cet homme, M. J. Waterman, a fait échouer une tentative de vol dans ce même musée, six semaines auparavant. Il s'avoue abasourdi devant l'audace des malfaiteurs. Il déclare avoir entendu les vandales lorsqu'ils s'en allaient ; c'est alors qu'il a donné l'alerte et qu'il est parti à leur poursuite. Mais il n'a trouvé aucune trace des bandits.

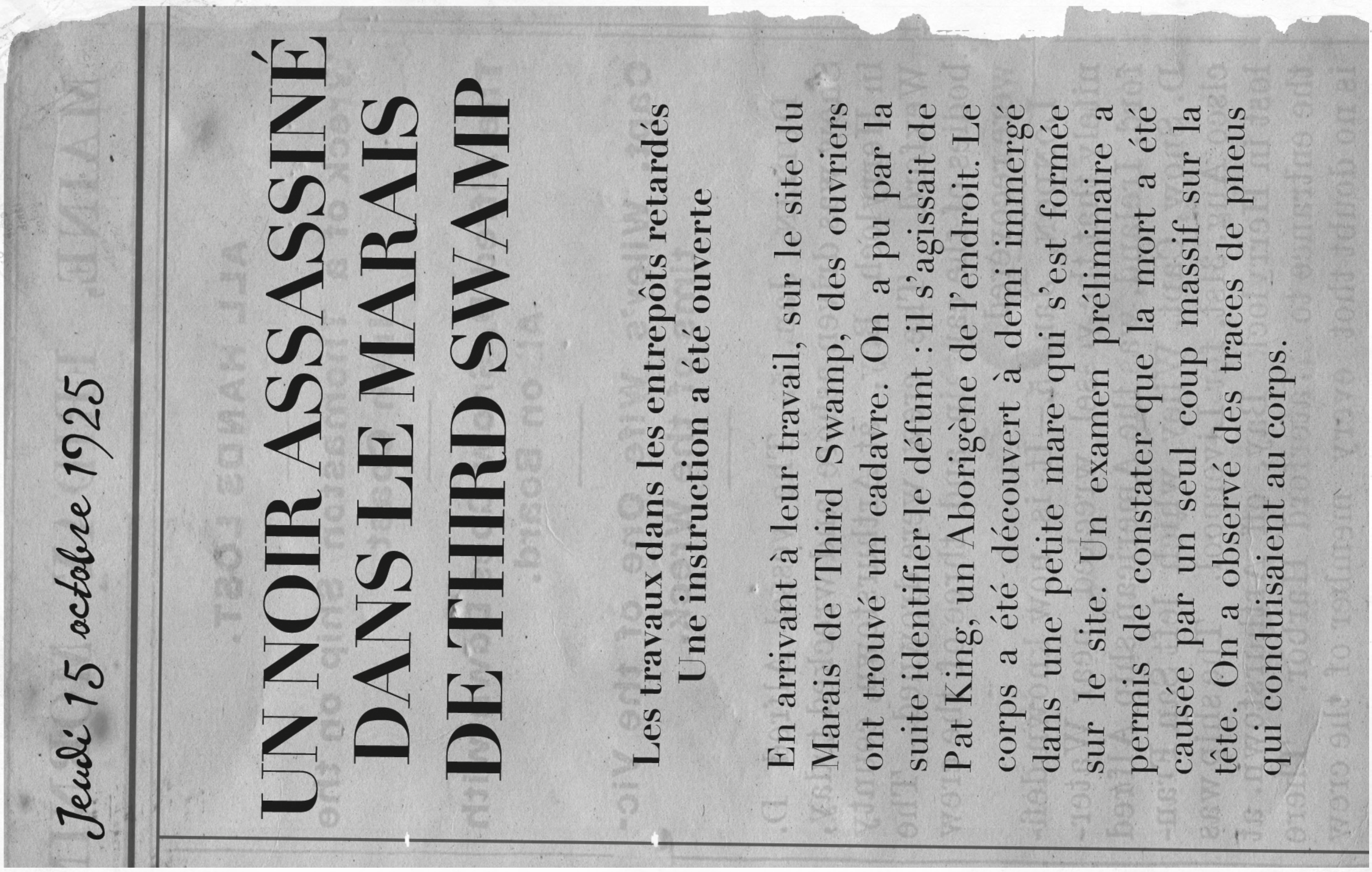
Dans le sous-sol, les intrus se sont attaqués à une momie. Un instrument contondant a servi à frapper à plusieurs reprises la partie inférieure du corps embaumé, et ce dernier a été recouvert de saletés.

On a trouvé tout près des fragments de roches. Plusieurs objets aborigènes ont disparu ; on pense qu'ils ont été dérobés ou détruits.

« Je suis désorienté, » a déclaré l'un des conservateurs. « Manifestement, les voyous n'avaient aucune idée de la valeur des collections : ils ont laissé de côté beaucoup d'objets d'importance. Les dégâts causés à la momie ne sont pas irréparables, mais assurément son exposition en sera retardée. J'ai le sentiment que cette stupide déprédation est l'œuvre de jeunes ignorants, et j'espère avec conviction qu'ils seront déférés devant la justice dans un proche avenir. »

VENDREDI 9 OCTOBRE 1925

Aide de jeu AU-09 - Vandalisme au musée



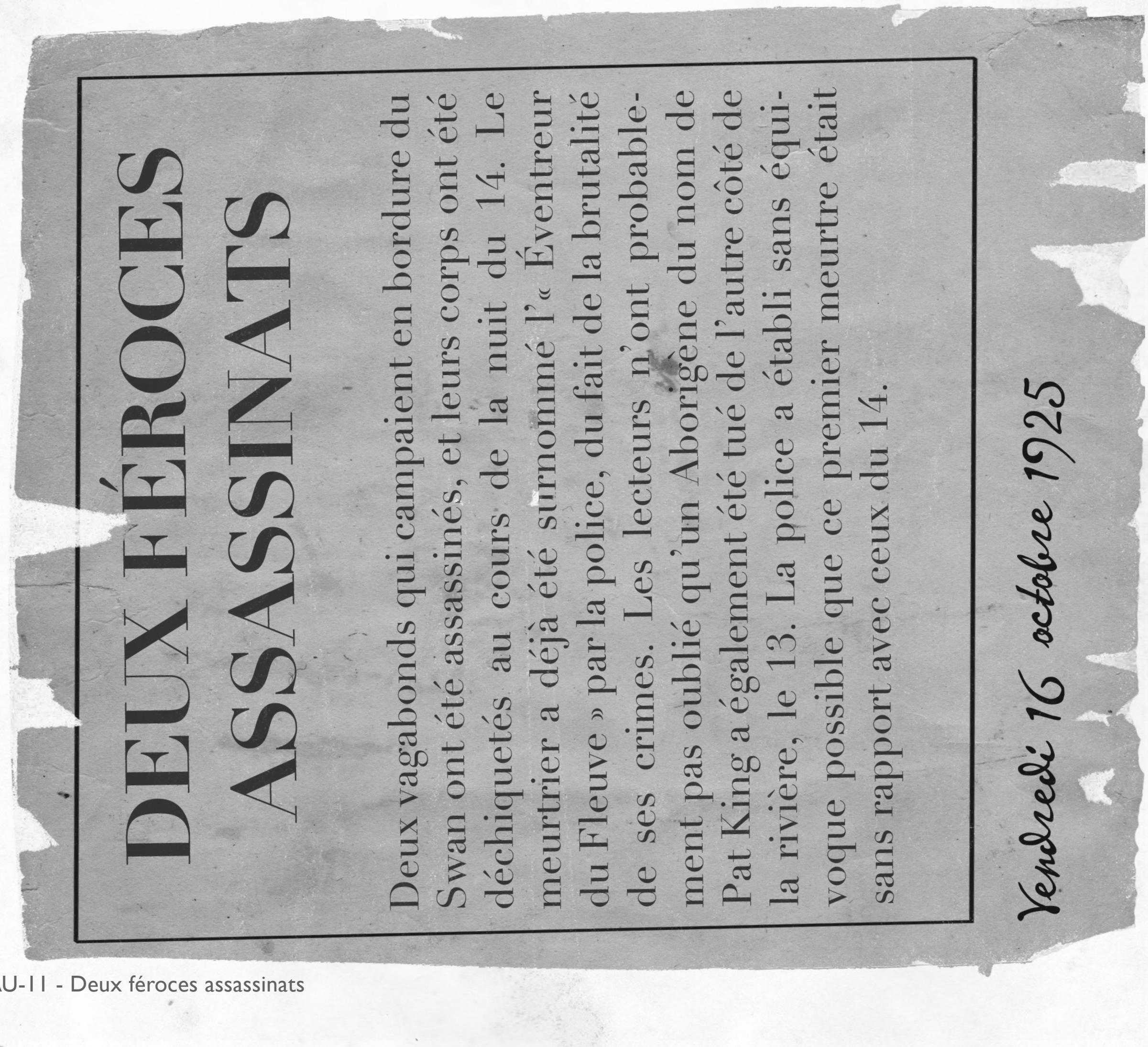
Jeudi 15 octobre 1925

UN NOIR ASSASSINÉ DANS LE MARAIS DE THIRD SWAMP

Les travaux dans les entrepôts retardés
Une instruction a été ouverte

En arrivant à leur travail, sur le site du Marais de Third Swamp, des ouvriers ont trouvé un cadavre. On a pu par la suite identifier le défunt : il s'agissait de Pat King, un Aborigène de l'endroit. Le corps a été découvert à demi immergé dans une petite mare qui s'est formée sur le site. Un examen préliminaire a permis de constater que la mort a été causée par un seul coup massif sur la tête. On a observé des traces de pneus qui conduisaient au corps.

Aide de jeu AU-10 - Meurtre dans les marais

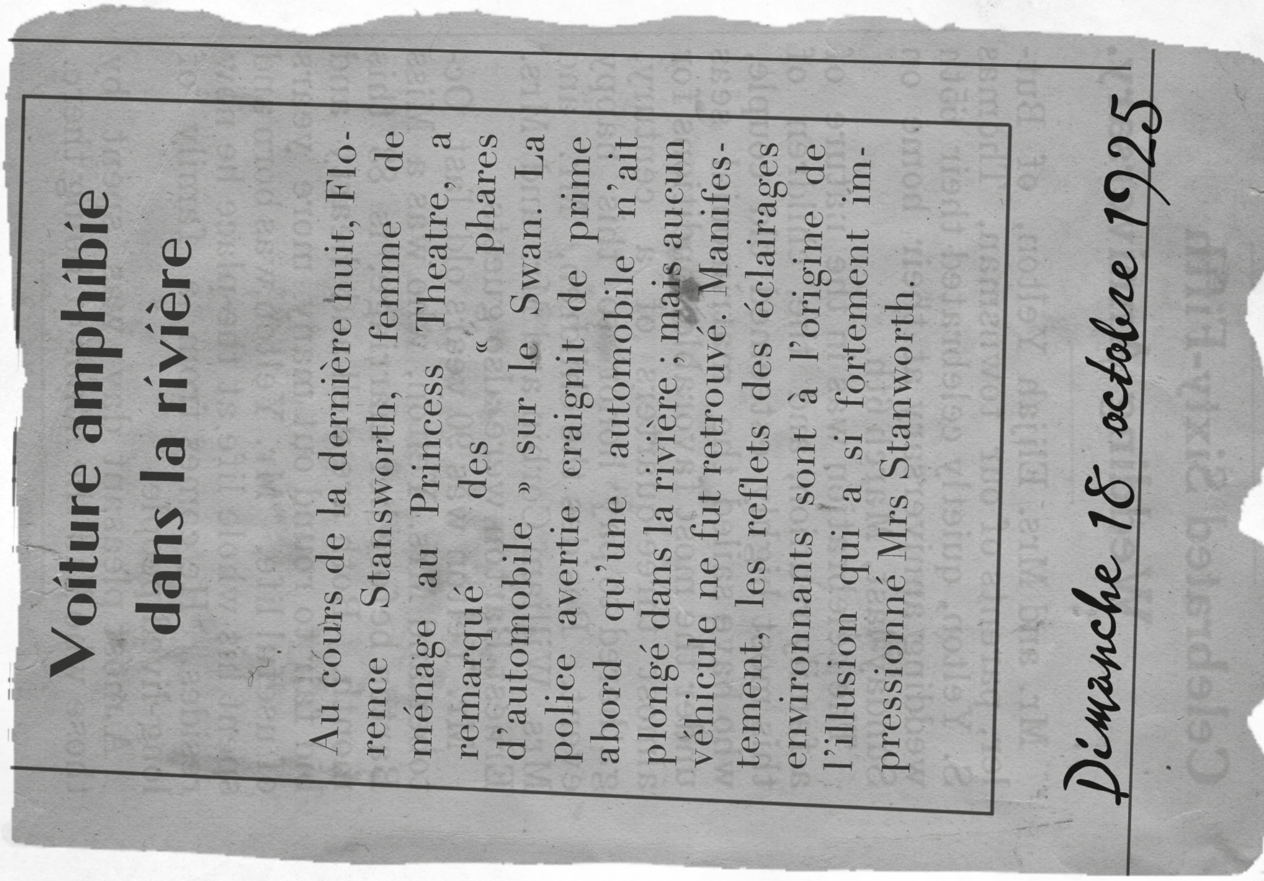


DEUX FÉROCES ASSASSINATS

Deux vagabonds qui campaient en bordure du Swan ont été assassinés, et leurs corps ont été déchiquetés au cours de la nuit du 14. Le meurtrier a déjà été surnommé l'« Éventreur du Fleuve » par la police, du fait de la brutalité de ses crimes. Les lecteurs n'ont probablement pas oublié qu'un Aborigène du nom de Pat King a également été tué de l'autre côté de la rivière, le 13. La police a établi sans équivoque possible que ce premier meurtre était sans rapport avec ceux du 14.

Vendredi 16 octobre 1925

Aide de jeu AU-11 - Deux féroces assassinats

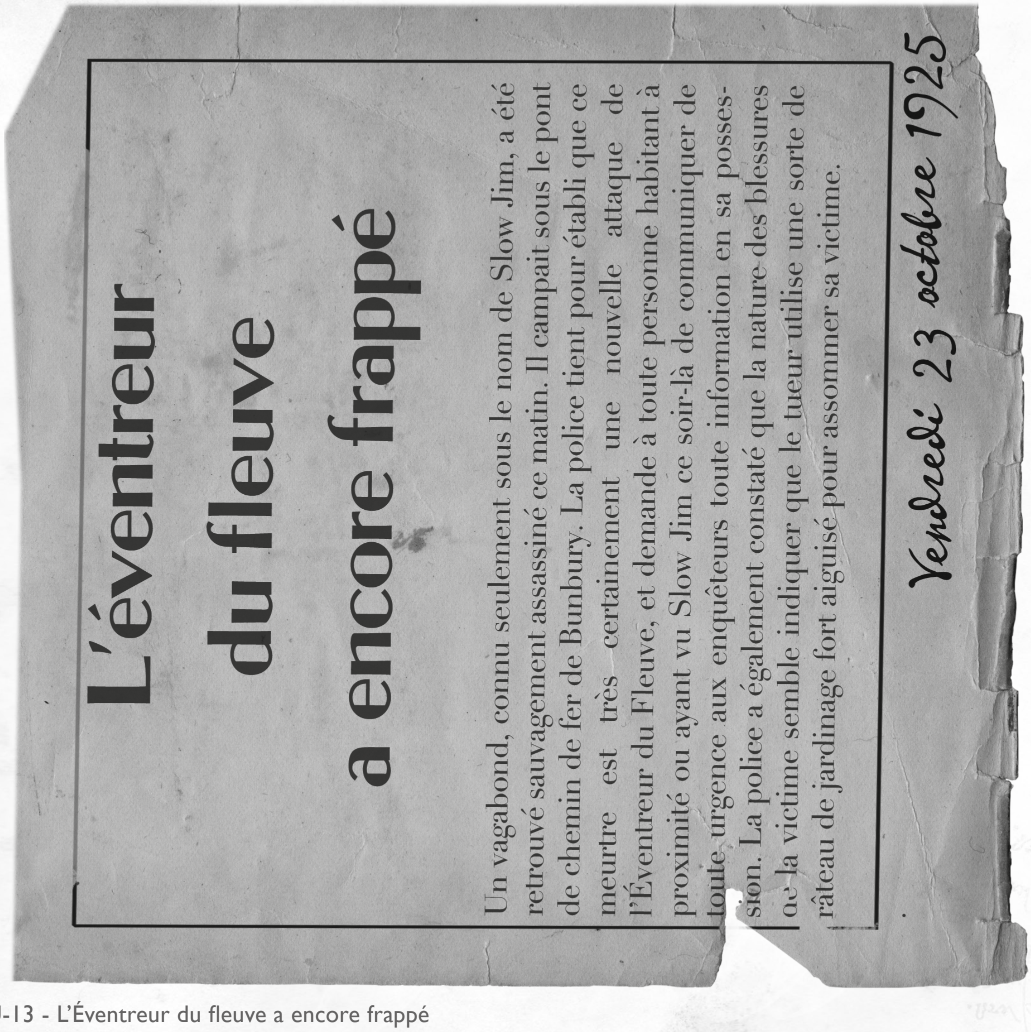


Voiture amphibie dans la rivière

Au cours de la dernière nuit, Florence Stansworth, femme de ménage au Princess Theatre, a remarqué des « phares d'automobile » sur le Swan. La police avertie craignit de prime abord qu'une automobile n'ait plongé dans la rivière ; mais aucun véhicule ne fut retrouvé. Manifestement, les reflets des éclairages environnants sont à l'origine de l'illusion qui a si fortement impressionné Mrs Stanworth.

Dimanche 18 octobre 1925

Aide de jeu AU-12 - Voiture amphibie dans le fleuve



L'Éventreur du fleuve a encore frappé

Un vagabond, connu seulement sous le nom de Slow Jim, a été retrouvé sauvagement assassiné ce matin. Il campait sous le pont de chemin de fer de Bunbury. La police tient pour établi que ce meurtre est très certainement une nouvelle attaque de l'Éventreur du Fleuve, et demande à toute personne habitant à proximité ou ayant vu Slow Jim ce soir-là de communiquer de toute urgence aux enquêteurs toute information en sa possession. La police a également constaté que la nature des blessures de la victime semble indiquer que le tueur utilise une sorte de râteau de jardinage fort aiguisé pour assommer sa victime.

Vendredi 23 octobre 1925

Aide de jeu AU-13 - L'Éventreur du fleuve a encore frappé

AGITATION DANS LES ASILES

Les patients des asiles d'East Pearth et de Pearth se mutinent
Le personnel des deux institutions se perd en conjectures
Un idiot se noie

Le personnel des asiles d'East Pearth et de Pearth se remettait aujourd'hui de ses émotions après les incidents qui se sont produits la nuit dernière, lorsque les patients des deux établissements se révoltèrent simultanément.

Pour contenir l'émeute et éviter le pire, le personnel fut obligé de recourir à des lances à incendie, à des bâtons et autres mesures désespérées. L'hystérie éclata immédiatement après le repas du soir, lorsque les patients commencèrent à s'attrouper au point où les deux asiles se font face, de part et d'autre de la rivière.

Le personnel entendit fuser des éclats de voix, des hurlements et des vociférations et se rendit sur les lieux en toute hâte pour voir ce qui se passait. La panique explosa très peu de temps après. Mais d'après le personnel, la situation rentra rapidement dans l'ordre dès que les patients furent ramenés de force à l'intérieur des bâtiments. On ignore la cause de ce désordre soudain.

Un homme, Peter Graemes, 56 ans, pensionnaire de longue date à Easth Perth, très retardé, a été porté disparu. On suppose qu'il s'est noyé.

Les patients ont évoqué de vives hallucinations à l'occasion de cet événement, amenant les médecins à méditer sur ses causes. D'après les informations communiquées à notre correspondant, le phénomène confirmerait l'existence d'une « conscience collective de foule » ainsi que d'un « cycle subconscient mythique », et fournirait une preuve en faveur des théories jungiennes sur le traitement de l'aliénation, au détriment de celles de Freud.

Mardi 27 octobre 1925

Aide de jeu AU-14 - Agitation dans le asiles

NOYADES EN SÉRIE

Trois personnes périssent noyées dans le Swan
Étrange tournure dans l'affaire de l'Éventreur, déclarent les principaux détectives
Un galant sauveteur échoue dans sa tentative de réanimation d'une des noyées
Une récompense de 5 000 livres est offerte

Trois corps ont été sortis de l'eau la nuit dernière. La police estime qu'il s'agit là d'un nouveau tour pris dans l'affaire des meurtres en série attribués à l'Éventreur du Fleuve. Bien que ces cadavres n'aient subi aucune des mutilations associées aux assassinats précédents, la police est convaincue qu'il s'agit du même auteur. Ces nouvelles noyades accréditent la thèse selon laquelle l'Éventreur noierait ses victimes avant de les défigurer.

« Il serait invraisemblable que deux déséquilibrés atteints d'une telle démence sévissent dans la ville au même moment ! », a commenté aujourd'hui le commissaire Calley, repoussant ainsi l'éventualité que ces nouvelles morts aient été provoquées par un autre assassin.

On a établi l'identité des noyés. Il s'agissait d'Alfred Bingham (35 ans), de Glen Iris ; Melissa Young (45 ans), de Collingwood ; et Nancy Hewe (23 ans). La police enquête pour établir une possible relation entre ces noyades, mais n'écarte pas l'hypothèse que cette triple tragédie ne soit qu'une étrange coïncidence.

La police a renouvelé aujourd'hui ses conseils : il est préférable de ne pas s'aventurer seul près des berges du Swan, ni après le crépuscule. Les personnes qui auraient vu les victimes ou remarqué quelque chose d'inhabituel à proximité de la rivière la nuit précédente sont instamment priées de se faire connaître. Les journaux s'associent à cet appel à la communauté... Des affiches ont été placardées, promettant une récompense de 5 000 livres en échange de l'information qui mènera à l'arrestation de l'Éventreur.

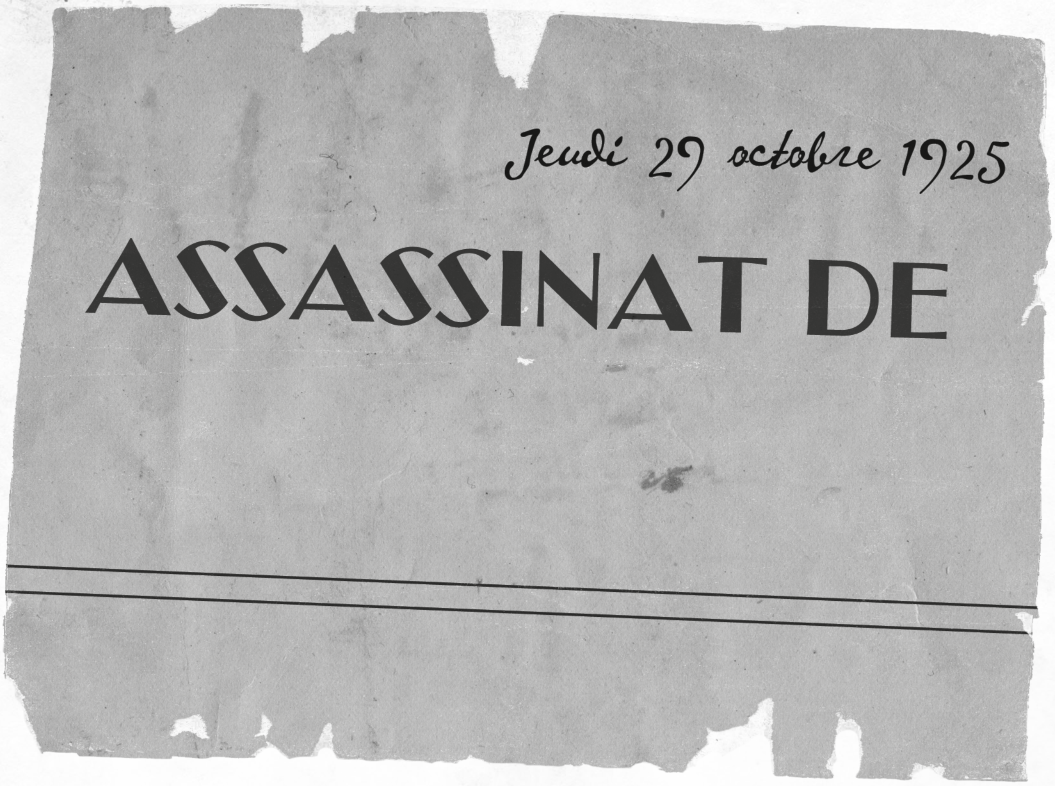
La mort de Nancy Hewe est bien la plus tragique des trois ; en effet, des secours étaient quasiment à pied d'œuvre... George Seton, 32 ans, originaire de Fremantle, a entendu les appels de détresse de la jeune fille et a tenté de la sauver. Le temps que des secours arrivent avec des lanternes, il l'avait ramenée sur la berge et tentait de la ressusciter. Hélas, tous ses efforts pour la réanimer restèrent vains.

Félicité pour son courage, M. Seton répondit : « J'ai toujours été bon nageur. Il était de mon devoir de tenter de la sauver... » Notre correspondant a découvert que ce tranquille héroïsme était une seconde nature pour M. Seton, qui fut distingué pour sa bravoure alors qu'il combattait en Turquie et en France pendant la guerre ; blessé pendant la troisième offensive d'Ypres en novembre 1917, il fut déclaré invalide de guerre.

Nous espérons que toute l'horreur que suscitent les crimes de l'Éventreur ne fera pas passer inaperçue aux yeux du gouvernement la valeur d'un tel homme de cœur.

Dimanche 25 octobre 1925

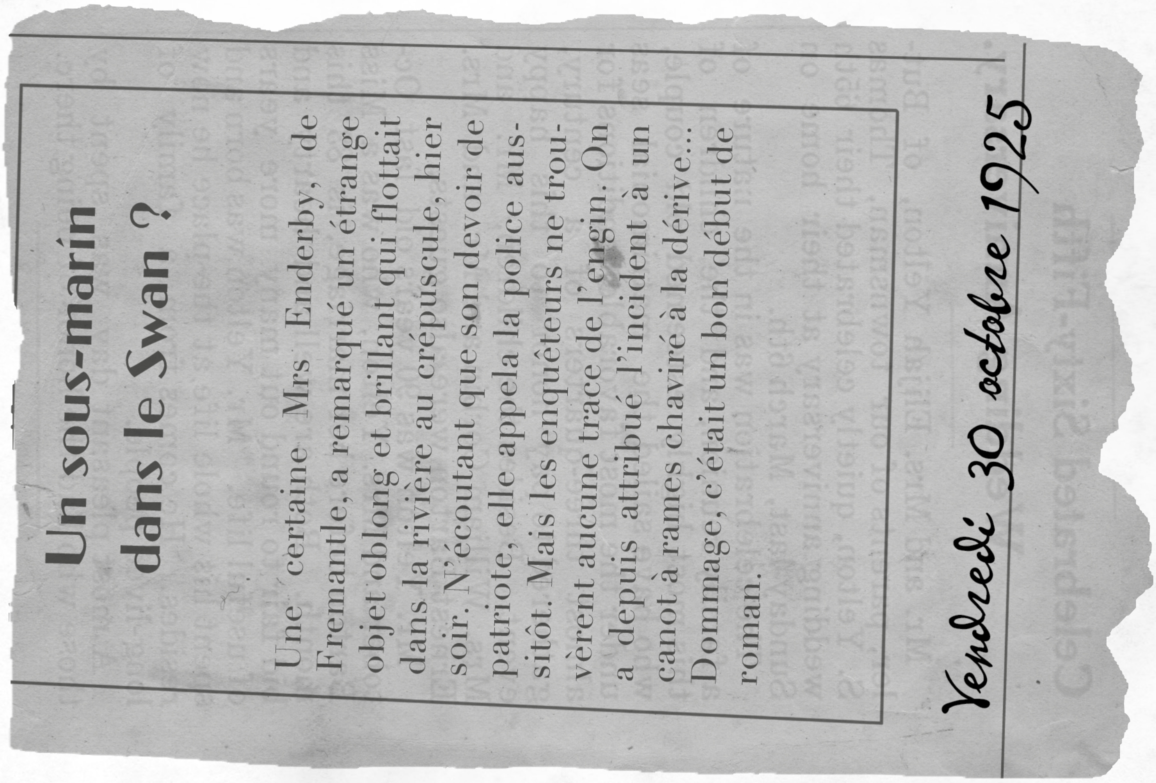
Aide de jeu AU-15 - Noyades en série



Jeudi 29 octobre 1925

ASSASSINAT DE

Aide de jeu AU-16 - Assassinat de ...



Un sous-marin dans le Swan ?

Une certaine Mrs Enderby, de Fremantle, a remarqué un étrange objet oblong et brillant qui flottait dans la rivière au crépuscule, hier soir. N'écoutant que son devoir de patriote, elle appela la police aussitôt. Mais les enquêteurs ne trouvèrent aucune trace de l'engin. On a depuis attribué l'incident à un canot à rames chaviré à la dérive... Dommage, c'était un bon début de roman.

Vendredi 30 octobre 1925

Aide de jeu AU-17 - Un sous-marin dans le Swan ?

LES VOLEURS CAPTURÉS

Des Noirs coupables de tapage nocturne dans les jardins
Leur arrestation pour ébriété et désordre sur la voie publique démasque les voleurs du Museum
Le Protectorat d'Australie-Occidentale consterné

Cinq Aborigènes arrêtés la nuit dernière pour ébriété et désordre sur la voie publique se sont vus inculper en outre de vol, vandalisme et violation de propriété avec effraction. Selon le rapport de police, ces hommes avaient été repérés par un jardinier, Arthur Stokes, aux environs de 23 h 30, dans les Royal Botanical Gardens. M. Stokes a déclaré que les indigènes se démenaient en dansant et en chantant, et qu'ils se trouvaient à divers stades de déshabillage.

Lorsque la police arriva sur les lieux, il ne restait aucune trace d'alcool, mais le comportement des Aborigènes attestait sans équivoque l'absorption de boissons fortes. Certains d'entre eux résistèrent lors de leur arrestation. Une fouille révéla que ces hommes détenaient les objets volés au National Museum le 27 octobre.

Ces Aborigènes sont actuellement détenus au commissariat de St. Kilda ; ils seront présentés devant le tribunal dans quelques jours. Personne n'est venu plaider en leur faveur, et leur caution a été fixée à 10 livres chacun. Selon les termes de l'Aboriginal Protection Act, ces hommes risquent une sentence maximale de six années de prison. Le Protecteur des Aborigènes pour l'Australie-Occidentale a déclaré pour leur défense que quatre d'entre eux, venus de la Réserve de l'Australie du Sud, étaient encore fort jeunes et avaient probablement agi sous l'influence du cinquième, un homme plus âgé originaire d'Australie Occidentale.

Aide de jeu AU-18 - Les voleurs capturés

L'éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

L'Éventreur du Fleuve a encore frappé, et cette fois-ci, il a pris pour victime M. Parker Tewkesbury, co-directeur de l'étude de droit Smythe, Tewkesbury and Smythe. On a retrouvé son corps atrocement mutilé dans un enchevêtrement d'algues, sur la berge du fleuve, non loin de Kings Park, dans le Centre. Il semblerait qu'il ait été assassiné peu avant l'aube, alors qu'il revenait à pied chez lui après avoir travaillé toute la nuit à son cabinet.

Dimanche 1er novembre 1925

Aide de jeu AU-19 - L'Éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

A la lisière des roselières marécageuses, on entend souvent retentir un sourd mugissement – plus caverneux et plus fort de nuit que de jour. C'est lui assurément qui a donné naissance au mythe du Bunyip ; il est en réalité poussé par un oiseau, bien réel celui-là : le butor.

Entrefilet du journal
The Argus du 23 juin 1894

Aide de Jeu AU-22 - Article du *The Argus*

Extrait de

<u>Un voyage aux antipodes, avec quelques souvenirs ramenés d'un séjour en Australie</u>

« Ils l'appelaient Moocoonah ; Elle était gigantesque. Son front dépassait largement la cime des Gommiers qu'elle arrachait pour les fracasser sur les rochers saillants. Les indigènes de Port Philip affirmaient que la créature rôdait dans les forêts à la recherche de proies humaines. »

La tête de tibia de 25 centimètres de diamètre decouverte hier à Point Cook (Port Phillip) apporte une preuve supplementaire de l'existence de la créature légendaire. Pourtant, les Abos qui ont vu l'étrange fossile ont affirmé qu'il s'agissait d'un os de Bunyip. Hasard ou confusion dans les légendes locales ou les deux créatures australiennes seraient-elles les mêmes ?

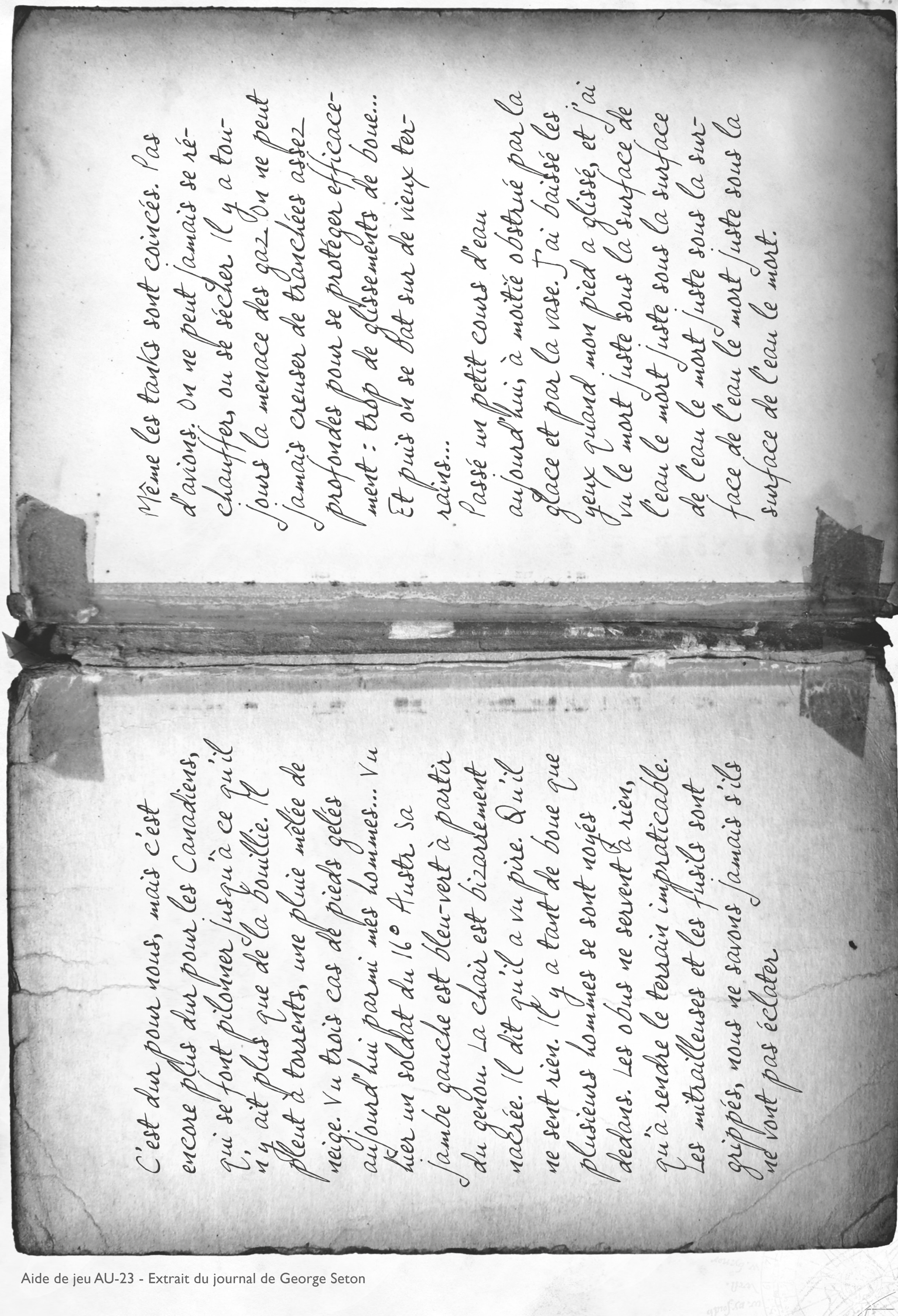
Aide de Jeu AU-20 - Extrait de *Un voyage aux antipodes…*

Extrait de
« Vie & aventures de William North »

Après mon évasion, j'ai vécu pendant trente-deux ans parmi les Noirs du district de Geelong. A plusieurs reprises, j'ai aperçu une créature de la taille d'un grand veau, dont le dos gris était couvert de plumes.

Malheureusement, je n'ai jamais pu m'approcher davantage, mais tout laisse croire qu'il s'agissait d'un Bunyip. En effet, quelques jours plus tard, un pêcheur a été porté disparu. J'imagine que l'une de ces créatures est responsable de son enlèvement car le lagon grouillait d'anguilles, ce qui, pour les Abos de la région, indique indubitablement la présence de Bunyips.

Aide de Jeu AU-21 - Extrait de *Vie & Aventures de William North*



C'est dur pour nous, mais c'est encore plus dur pour les Canadiens, qui se font pilonner jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que de la bouillie. Il pleut à torrents, une pluie mêlée de neige. Vu trois cas de pieds gelés aujourd'hui parmi mes hommes... Vu hier un soldat du 16e Austr. Sa jambe gauche est bleu-vert à partir du genou. La chair est bizarrement nacrée. Il dit qu'il a vu pire. Qu'il ne sent rien. Il y a tant de boue que plusieurs hommes se sont noyés dedans. Les obus ne servent à rien, qu'à rendre le terrain impraticable. Les mitrailleuses et les fusils sont grippés, nous ne savons jamais s'ils ne vont pas éclater

Même les tanks sont coincés. Pas d'avions. On ne peut jamais se réchauffer, ou se sécher. Il y a toujours la menace des gaz. On ne peut jamais creuser de tranchées assez profondes pour se protéger efficacement : trop de glissements de boue... Et puis on se bat sur de vieux terrains...

Passé un petit cours d'eau aujourd'hui, à moitié obstrué par la glace et par la vase. J'ai baissé les yeux quand mon pied a glissé, et j'ai vu le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort.

Aide de jeu AU-23 - Extrait du journal de George Seton

Notes

Notes

